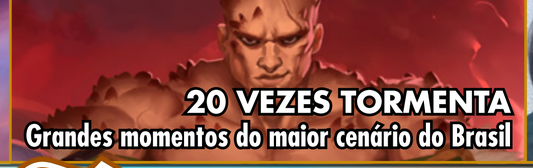
TOOLBOX
Mestre contra os jogadores

CHEFE DE FASE
Zakul e Hurakk: meio-orcs, meio-lich



20 VEZES TORMENTA
Grandes momentos do maior cenário do Brasil

PERIFACON
A minoria que é maioria

CONTO
Dois Passos, de H.S. Villela

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 142

DICAS DE MESTRE
O CAMINHO DA DESONRA

CAVERNA DO SABER
UM PREVIEW DE *TORMENTA 20*

RESENHAS
CASTELO FALKENSTEIN • *SHAZAM!* • *VELVET BUZZSAW*

O PRÍNCIPE DRAGÃO

A aclamada animação da Netflix para TRPG, 3D&T e D&D5E

TOOLBOX
Mestre contra os jogadores

CHEFE DE FASE
Zakul e Hurakk: meio-orcs, meio-lich

ADAPTAÇÃO
O Príncipe Dragão para TRPG, 3D&T e D&D

PERIFACON
A minoria que é maioria

CONTO
Dois Passos, de H.S. Villela

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 142

DICAS DE MESTRE
O CAMINHO DA DESONRA

CAVERNA DO SABER
UM PREVIEW DE *TORMENTA 20*

RESENHAS
CASTELO FALKENSTEIN • SHAZAM! • VELVET BUZZSAW

20 VEZES TORMENTA

Os momentos mais marcantes na trajetória do cenário

CERTEZA

Em 1999, eu não sabia o que estava fazendo.

Antes disso, bem antes disso, por volta de 1995, eu tinha conversado com o meu pai: queria largar o emprego para me dedicar a escrever para a *Dragão Brasil*. Até então eu pagava as mensalidades da faculdade. Se eu fizesse o que queria, ele teria que arcar com a despesa. Ele topou — privilégios da classe média paulistana — e eu virei redator, e depois editor assistente. Em 1999 eu estava terminando a faculdade, mas nem fui buscar meu diploma. Meu futuro não passava nem perto de Publicidade e Propaganda. Eu esperava que meu futuro estivesse em *Tormenta*.

Ao ajudar meus amigos a criar um mundo fantástico, eu ia no instinto. Escrevia coisas com nomes randômicos e significados inexistentes porque, sim, eu esperava que aquilo tudo durasse, mas não sabia se duraria. E o normal era que algo desse tipo acabasse logo. Então eu não achava teria que explicar nada daquilo. Eram espaços em branco feitos apenas para que você, leitor, preenchesse com suas aventuras.

Vinte anos depois, as coisas são diferentes. Vem aí *Tormenta 20*, um novo começo para o cenário (mas sem *reboot*, pode ficar tranquilo). Fruto de um planejamento de três anos.

Tramas foram plantadas, mecânicas foram testadas — aqui mesmo na revista —, ideias foram debatidas, tudo isso antes que uma data tivesse sido estabelecida para que o projeto fosse revelado. No decorrer desse tempo a gente vem avaliando o que temos e pensando quais serão as bases desse novo mundo, desse novo cenário, desse novo sistema.

As conclusões começam a ser mostradas nesta edição, mas o processo não para por aí. Nosso novo site, **www.tormenta20.com.br** vai servir de quartel general para todas as notícias até dia 10 de maio, quando a campanha entre no ar no Catarse, e além. As sugestões de nossos Conselheiros serão levadas em conta e analisadas. Itens serão escolhidos pelos apoiadores da campanha. Será um esforço conjunto, uma demonstração da força da comunidade de *Tormenta*.

Como eu disse, em 1999 eu não sabia o que estava fazendo. Agora sei. Todos nós sabemos. E é muito bom ter certeza que nada disso vai acabar.

Nos vemos dia 10.

J.M. TREVISAN

BRASIL DRAGÃO

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno Cobbi, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eva Mendes, Guilherme Dei Svaldi, Humberto Villela, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon "Armagedon" Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa, Vitor Joenk

Arte: Ângelo Bortolini, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Ângelo Bortolini

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Vitor Joenk

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
***Tormenta 20* está chegando!**

6 Pergaminhos dos Leitores
Desta vez, nem a Paladina encarou.

10 Resenhas
***Castelo Falkenstein, Shazam!* e *Velvet Buzzsaw*.**

14 Dicas de Mestre
Você vai trilhar o caminho da desonra?

20 Adaptação: O Príncipe Dragão
Fantasi, elfos da lua e um dragão muito fofo.

36 Toolbox
Mestre contra jogadores! Mas não como você está pensando.

42 Gazeta do Reinado
Dinheiro falso circulando pelo Reinado!

44 Caverna do Saber
O que muda e o que não muda em *Tormenta 20*!

48 Conto
***Dois Passos*, por H.S. Villela.**

68 Gabinete de Saladino
A vida e obra de Boris Karloff.

72 No Olho da Tormenta
20 grandes momentos na história do cenário!

84 Encontro Aleatório
Bruno Cobbi com mais dicas para mestrar em eventos.

88 Especial: PerifaCon
A periferia também é nerd.

92 O Resgate de Lança Dourada
A conclusão da aventura que coloca seus heróis no centro da Guerra Artoniana!

106 Pequenas Aventuras
Abre o olho, vampiro!

108 Chefe de Fase
Zakul e Hurakk, meio-orcs, meio-lich!

114 Anteriormente...
Cercados em Kresta!

Excepcionalmente este mês não teremos a *Tesouros Ancestrais*, pois o colunista responsável virou papai! Parabéns, Álvaro!

A CAPA

Estreando na *Dragão Brasil*, **Ângelo Bortolini** ficou encarregado de trazer o primeiro vislumbre da nova era de *Tormenta* aos fãs — a era de *Tormenta 20*! Da esquerda para a direita: Enver, Maquius, Golinda e Vanessa!

Notícias do Bardo

Tormenta 20, caos e suplementos para o Cleiton!

TORMENTA 20

Não interessa muito o que digam ou deixem de dizer: *Tormenta* dominou o mercado de RPG brasileiro nos últimos vinte anos.

Inúmeras edições e suplementos, milhares de fãs e a marca de jamais ter sido deixado de publicar: "Entre nossa saída da antiga editora em 2005 e o acerto com a Jambô, nossa nova casa, não foram nem 24 horas", conta **J.M. Trevisan**.

Pois agora é chegado um novo momento, um novo passo: *Tormenta* vai ganhar um novo livro básico, com novas ilustrações, capa dura, colorido... E com um novo sistema. "Não é uma ruptura total", acalma **Guilherme Dei Svaldi**, "Mas precisamos de regras mais ágeis, que facilitem a entrada de novos jogadores sem desagradar o fã antigo; era hora de modernizar e todo mundo vai sair ganhando". O novo RPG também levará em consideração as mudanças acontecidas no cenário nos últimos tempos, incluindo as vistas em *A Flecha de Fogo*, de **Leonel Caldela**.

Como parte das comemorações de aniversário, *Tormenta 20* terá uma campanha de financiamento coletivo pelo Catarse. A ideia é que todos os fãs participem da festa, colaborando e, ao mesmo tempo, recebendo recompensas exclusivas, participando de escolhas na produção do livro e marcando seu nome na história do cenário.

"*Tormenta* vai continuar por muitos e muitos anos. Ter o nome no livro como colaborador, como nosso parceiro, é erguer um monumento dedicado a todos os anos de campanha com seu grupo", complementa Trevisan.

A campanha começa dia 10 de maio. Para receber notícias, visite **a página de *Tormenta 20*** e fique atento à *Dragão Brasil*. A *Caverna do Saber* deste mês já dá um sinal do que vem por ai...

Apocalipse now!

Em meados de 2017, o coletivo Secular Games obteve os direitos para lançar a segunda edição de *Apocalypse World* (ou AW, para os íntimos) em português. O sistema é um divisor de águas no design de RPG. Vários jogos baseados em AW já foram publicados no Brasil, e são conhecidos como "powered by the Apocalypse" ou AWE (Apocalypse World Engine). Dentre eles estão *Magical Fury*, *Blades in the Dark* e *Dungeon World*.

Apocalypse World é um jogo com cenário implícito pós-apocalíptico. Os jogadores se reúnem para descobrir o que acontece após o fim do mundo.

Enfatizando a baixa preparação do mestre, a história emergente e a narrativa compartilhada, *Apocalypse World* apresenta ideias interessantes e vale a leitura, mesmo que você não queira efetivamente jogá-lo.

O lançamento de AW está previsto para agosto. Até lá, o coletivo vai lançar prévias de conteúdo esporadicamente. Mais detalhes na página da **Secular**.

No caminho do Cleitinho

O galera da Retropunk está de volta ao Catarse com o financiamento coletivo de um novo projeto. São dois livros para *Rastro de Cthulhu*.

Este RPG de investigação foi o primeiro da editora, apresentando uma abordagem diferente para jogos baseados em mistério. Como os personagens são peritos em investigação, eles sempre encontram as pistas. O desafio para os jogadores é unir as peças do quebra-cabeça e chegar a uma conclusão. E eles vão precisar disso para poder enfrentar os cultistas dos grandes antigos e todo o resto da mitologia de **H.P. Lovecraft**!

Criaturas Terríveis é o primeiro suplemento do novo financiamento. Trata-se de uma espécie de bestiário, trazendo vários monstros dos mitos de Lovecraft com riqueza de detalhes. Cada monstro recebe algumas pequenas alterações para evitar que sejam previsíveis.

Dulce et Decorum Est é o segundo livro. Levando Rastro para o período da Grande Guerra, ele apresenta uma série de aventuras e notas culturais para facilitar essa transição. Para participar do financiamento, clique **aqui.**

Medalha caótica

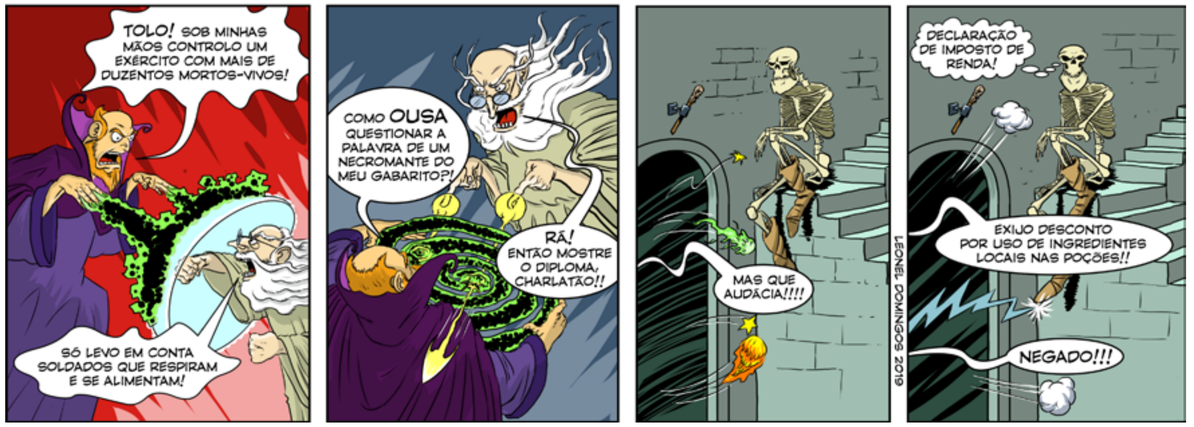
Mês passado foi a vez da medalha dos deus dos dragões na série que homenageia as divindades de Tormenta. Agora chega o momento de Nimb, o deus do caos, da sorte e do azar brilhar!

Querido por todos (menos Khalmyr), Nimb é um dos deuses mais populares do cenário. A medalha mostra o glorioso Dado Selvagem e já está **à venda no site da Jambô**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

— Aqui é o Paladino e — AI MEUS DEUSES!!! PALADINA, O QUE É ISSO?!

— Viu que demais, Palada? Finalmente, ***Tormenta20*** foi revelado! Sabe o que isso quer dizer?

— QUER DIZER UM GAZILHÃO DE PERGUNTAS COMPLICADAS SOBRE UM JOGO QUE AINDA NEM EXISTE! TAMOS LASCADOS!

— Então chega de choradeira! Bora trabalhar, vagabundo!

Lutador

Longos Dias e Belas Noites, meus consagrados Paladinos. Na data em que escrevo este manuscrito eletrônico, tivemos o prazer de ver uma transmissão do Digníssimo Doutor Careca diagramando esta nobre revista, e nela pudemos apreciar algumas das futuras mudanças e ilustrações do ***Tormenta20.*** *E em uma dessas imagens temos o Maquius, um personagem que representa a classe lutador do* ***Manual do Combate.*** *Tendo isso em vista, classes de Tamu-ra vão ficar de fora do T20? Então o lutador substituiria o monge?*

Outra dúvida é sobre o manual de conversão. Como ***Império de Jade*** *é considerado um jogo irmão de* ***Tormenta RPG*** *(por estarem no mesmo universo), e não um suplemento, o manual de conversão vai englobar Império?*

Slay Thundercloud, ryuujin monge mandando esse manuscrito direto de Tamu-ra

Muito sagaz, bom Slay! Você e outros fãs já adivinharam, então só nos resta confirmar: as classes de *Império de Jade* não irão aparecer em *Tormenta 20*. O monge e o samurai receberam uma ótima atualização em *Império*, então não faria sentido republicá-los tão cedo. Para o novo jogo, teremos novas classes... Quais? Bem, algumas delas serão definidas pelo público, ao longo da campanha. Participe para ajudar a decidir!

Conforme revelado pelo infame Doutor Careca, haverá um manual de conversão para permitir o uso de acessórios antigos em conjunto com o novo *T20.* No entanto, uma vez que *Império* já utiliza um sistema mais avançado (e mais próximo de *T20*), sua inclusão talvez não seja necessária. Vamos ver.

— Que legal! Até que enfim, minha classe pode aparecer no livro básico!

— Paladina? VOCÊ É LUTADORA?!

— Quer uma bifa para provar?

Sistema de Magia

Fala, Paladas! Venho perguntar sobre o vindouro ***Tormenta20****, mais especificamente sobre o sistema de magia. Teremos regras mais flexíveis sobre o uso da magia, permitindo improvisos e customizações, algo no esquema do antigo 3D&T? Ou ainda será inspirado em d20?*

Grande abraço a todos!

Marcus Rocher

Olá, bom Marcus! Temos boas e boas notícias (não, nenhuma má notícia aqui).

A boa notícia é que, sim, as regras de magia em *T20* vão mudar. Vamos deixar algumas surpresas para depois, mas o novo sistema deve ser mais próximo do que foi visto em *Império de Jade*; em vez de efeitos fixos, como no *TRPG* atual (que você só consegue modificar com talentos metamágicos), as magias passam a ser mais versáteis. Uma mesma magia pode ser usada de maneiras diferentes.

A outra boa notícia é que, por questão de retro-compatibilidade, as magias clássicas ainda estarão presentes. Você ainda vai poder conjurar bola de fogo, relâmpago, teletransporte e tudo o mais.

— Afinal, como o Paladino podia viver sem magia de curar ferimentos?

— Nhé, não precisa exagerar...

— Exagerar? Você nem consegue ir buscar pão na padaria sem tomar dano!!

Classes e Poderes

Olá, nobres Paladino e Paladina. Gostaria de fazer-lhes algumas perguntas sobre o futuro:

1) *A classe Cavaleiro Arcano pode vir a fazer parte das classes básicas do livro* ***Tormenta20?***

2) *Existe chance de* ***T20*** *ter mais poderes de armas e armaduras? Ou mexer nos poderes atuais para ficarem mais próximos da versão* ***Império de Jade?***

3) *Existem planos para compilar as novas classes variantes e de prestígio que saíram na revista, mas ainda não em livros?*

Um grande abraço, e que ***Tormenta20*** *seja incrível!*

Vinicius Lima

1) As classes de *T20* devem mudar muito. Algumas classes antigas caem fora, outras mudam completamente, e outras novas chegam. Por enquanto, a presença ou não do cavaleiro arcano é segredo.

2) Os poderes clássicos para armas e armaduras devem ser mantidos por questão de compatibilidade. No entanto, seu funcionamento talvez traga surpresas.

3) Não existem planos concretos — o que não significa que nunca vá acontecer! Todas as antigas classes variantes ou de prestígio devem, cedo ou tarde, ser convertidas para versões *T20.* Talvez seja em um único acessório, ou como material extra online, ou outro meio ainda não cogitado. Vamos ver!

— Paladino, como você é embrulhão! Falou, falou, e não disse nada!

— (É porque eu também não sei...)

— Hein? Fala mais alto!

— PALADINA, NÃO ME ENCHE!!

Mais Perguntas

1) *Teremos regras para níveis épicos no livro básico?*

2) *ND sempre foi uma regra que gera muitas interpretações. Ainda vai existir ND no Tormenta20?*

3) *A timeline vai avançar quantos anos?*

4) *Agora, um pedido. Quando der, o quanto antes, a Guilda do Macaco poderia ser adaptada às regras novas para que possamos conferir as regras novas na prática.*

Renan Silveira

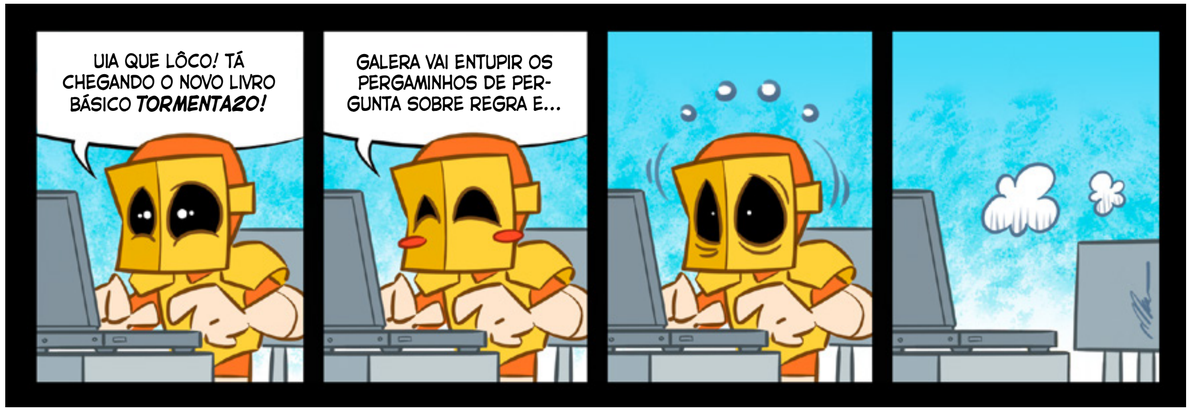
1) Não, porque é um livro básico. *T20* vai apresentar regras para personagens até nível 20, como o anterior.

2) ND, ou Nível de Desafio, é a forma de medir o poder de um personagem ou criatura. Realmente, não é uma medida acurada em todos os casos; dificilmente o ND será abandonado, mas vamos ver se conseguimos deixar melhor.

3) É certo que a linha de tempo no mundo de Arton vai avançar, para incluir eventos dos romances ***A Joia da Alma***, ***A Flecha de Fogo*** e quaisquer outros. Mas o número exato de anos ainda é segredo.

4) A atual temporada da ***Guilda do Macaco*** — nossa campanha online com os autores de *Tormenta* — vai manter as regras de TRPG. Não faz sentido mudá-las no meio da história. Vocês poderão conferir as regras de *T20* na próxima temporada, após o lançamento do livro básico.

— Bah, bem que eu queria ganhar uns níveis épicos...



— Paladino, você não ganha nem os níveis normais!

Multiclassudo

Salve, Paladino e Paladina! Quero dizer a vocês que romance entre clones não consiste em incesto. Vai fundo, Paladina e deixa de ser paspalho, Paladino!

Outra questão que vos trago nessa missiva é sobre o novíssimo Tormenta20. Sou um cara conhecido por ter muitas classes (o Rei do Multiclasse) e fiquei um pouco preocupado. Imagino que o novo livro básico tenha apenas as classes tradicionais (guerreiro, bardo, clérigo, druida...). Um manual de conversão, que foi ventilado por aí, vai dar conta de converter todas as classes já lançadas em todos os suplementos do TRPG?

Um forte e caloroso abraço!

Aldred C. Maedoc III, Lutador/Swashbuckler/Guerreiro/Bárbaro/Abençoado/Renegado Tribal

Bom Alfred, a missão do futuro Manual de Conversão (ou seja lá como se chamará) é justamente essa; evitar que você precise jogar fora nenhum de seus acessórios antigos.

No entanto, fique avisado; assim como em *Império de Jade*, as classes básicas (incluindo as antigas) devem receber novas habilidades, mais consistentes. Além disso, também como em *Império*, todas elas devem ganhar uma habilidade muito forte no 20º nível. Em *T20*, será muito mais vantajoso permanecer na mesma classe.

— Hã... romance com a Paladina? Hoje não, valeu...

— Eca! Eu também não quero nada com esse mané!

— Ah, você bem que gostou quando seu otyugh celestial pegou a gente e...

— O QUE ACONTECE NO COVIL DO OTYUGH FICA NO COVIL DO OTYUGH!!

Tormenta Para Sempre!

Saudações, amigos da Dragão Brasil!

Primeiramente, quero dar-lhes os parabéns pelos 20 anos de Tormenta e agradecê--los por todos os anos de diversão, reflexão, amizades verdadeiras, emoção e tudo mais que tive em função de nosso amado hobby, graças ao trabalho de vocês, que me colocou no RPG, 19 anos atrás quando finalmente peguei minha primeira DB nas mãos.

Foram 19 anos lendo suas matérias, me inspirando em suas palavras para criar meus jogos. Foram 19 anos desbravando Arton, maravilhado a cada nova descoberta, a cada novo local mapeado nas páginas da revista, na falecida Revista Tormenta, a cada novo suplemento lançado. Tenho minha coleção aqui guardada com o maior carinho e basta começar a folhear para milhões de ideias surgirem, além daquela vontade quase insana de jogar imediatamente tudo que é RPG que tenho em meu acervo. Pra mim, que cheguei um pouco atrasado após décadas de espera para enfim conseguir jogar RPG, foram quase duas décadas de alegria e emoção ao lado de muitas pessoas que passaram por minha vida.

Vivi nestes anos grandes momentos. Teve sessão que precisou ser interrompida pelas lágrimas dos jogadores pela morte de um NPC (Sam Rael, esteja em paz), tiveram excursões inesquecíveis, eventos que ficarão para sempre na memória. Lembro com carinho e saudade de quando Trevisan e Caldela estiveram em minha cidade, prestigiando o evento que ajudei a organizar, lá em 2007, quando Terceiro Deus ainda não estava nem rascunhado. Guardo com carinho meu exemplar de O Panteão que foi impresso errado pela gráfica com verniz brilhante ao invés de fosco, um privilégio para poucos felizardos. Tenho meus pôsteres aqui todos guardados esperando o dia em que terei uma parede digna (e grande o bastante) para ostentá-los. Lembro da sensação de desespero ao compreender o que era a Tormenta ao ler o suplemento que descrevia suas Áreas em detalhes e de como foi de explodir a cabeça quando li as últimas linhas de Inimigo do Mundo, mesmo sabendo que o livro terminaria com a chegada da famigerada tempestade.

O tempo passou e Tormenta cresceu, se modificou, deuses caíram, outros ascenderam, ícones tiveram seus destinos selados. Em todos estes anos eu estive lá, com meus muitos grupos explorando as ruas de Valkaria, os céus ao redor de Vectora a vastidão do Rio dos Deuses, Galrasia, etc. Mas, tantos anos num mesmo mundo sempre deixou em mim uma vontade de ir além e explorar outros mundos. Jogar em Forgotten, Ravenloft, Planescape, entre outros, sempre foi um desejo que se adiou, adiou, adiou...

Agora, Tormenta inaugura uma nova era, chegando onde nenhum outro RPG nacional (e muitos estrangeiros) chegou, um feito que o coloca entre os maiores do mundo calando a boca de qualquer mimizento que anos atrás criticava o cenário, chamando-o de colcha de retalhos (como se Forgotten Realms não o fosse). Assim como meu amado cenário, eu inicio uma nova fase em minha vida (finalmente resolvi ir pra universidade) e um mundo novo se abre à minha frente. Tudo é novo pra mim, como muitas coisas o serão para Tormenta, mas uma coisa permanece igual: após 19 anos mestrando neste fantástico cenário, não arredo o pé de Arton. Os desejos de outros mundos ficarão apenas como impulso para buscar sempre cada vez mais inspiração, mais referências para rechear minhas aventuras em Arton.

E nesta nova empreitada do cenário, com um novo livro básico cheio de novidades, eu estarei lá, em alguma taverna em Malpetrim, contando as aventuras do inúmeros grupos que passaram e passarão em minha mesa (e já no próximo sábado levarei minhas novas amigas de faculdade para conhecerem Arton em sua primeira sessão de RPG). Com o coração cheio de emoção eu voz parabenizo pelo feito e lhes agradeço por tudo que a criação de vocês me proporcionou. Com os braços cruzados sobre o peito e os olhos marejados, grito aos quatro ventos: TORMENTA PARA SEMPRE!

Jefferson Tadeu Frias, Graduando em Biblioteconomia & Ciência da Informação, UFSCAR, São Carlos

— Hã... bom... isto... não são perguntas sobre Tormenta20.

— Não... não são (snif) mesmo...

— Paladina... você tá chorando?

— NÃO! Não estou! É você que está!

— O que é isso pingando no canto da máscara?

— E O QUE É ESSA CACHOEIRA SAINDO DA SUA?!

LENDAS LENDÁRIAS

Tormenta RPG. Após bagunçarem as superstições de Fortuna, o grupo caiu nas graças de Nimb e recebeu uma visita do Deus Louco. No meio de uma conversa completamente sem sentido (Nimb, né?) tentam tirar alguma vantagem e perguntam sobre o ponto fraco da bruxa vilã da campanha.

Com seu sorriso podre, Nimb responde sarcasticamente: "Bem, ela detesta cebolas".

Meses de campanha depois o grupo enfrenta a bruxa.

Mestre: "Clérigo, você age primeiro, o que faz?"

Clérigo: "Eu taco uma cebola nela. Morra bruxaaaaa!!!"

Jefferson Frias

• • • • • •

Lutando contra um cavaleiro que montava um grifo, o grupo tinha dificuldade para alcançá-lo. O ceratops resolve arremessar o guerreiro, mas ele erra sua jogada de ataque, faltando bem pouco para acertar. O guerreiro gasta um ponto de ação e descreve a cena:

"Percebendo que não vou alcançar o alvo, eu largo minha espada, PISO NELA para ganhar impulso e grito..."

— GRAVIDADE PRA QUÊÊÊ?!

Paulo Vinicius Ribeiro e Silva

RESENHAS

CASTELO FALKENSTEIN

O PAI DO STEAMPUNK RPGÍSTICO

A primeira vez que ouvi falar em *steampunk*, o termo propriamente dito, foi em um pequeno artigo na saudosa revista General, da editora Conrad, sobre o sucesso no exterior, à época, de *A Máquina Diferencial*, de William Gibson e Bruce Sterling. O conceito cruzou minha cabeça como um raio: à primeira vista, ele se encaixava de forma perfeita com algumas paixões de infância (como o filme *A Corrida do Século*, com Tony Curtis e Jack Lemmon).

Mas, claro, não foi bem assim. Gibson e Sterling estavam mais interessados em criar um análogo de seu *ethos* cyberpunk em uma era vitoriana sombria. Isso não depõe contra eles. Entretanto, quando se remove a tampa de uma garrafa na qual uma ideia está encapsulada, o conteúdo dela, agora liberto, tende a seguir seus próprios rumos. O conceito de *steampunk* começou a acenar para o resgate de uma era de alta aventura, adquirindo contornos dourados e nostálgicos — mais "steam" e menos "punk", no final.

Em 1994, uma novidade viria para chutar meu balde mental de vez: o lançamento de *Castelo Falkenstein*, da R. Talsorian de **Mike Pondsmith** — editora que, na prática, viria a ser a mais fundamental para minha formação como RPGista (graças a este jogo, ao *Mekton Zeta* e às adaptações de animes famosos da época como *Votoms* e *Bubblegum Crisis*). Obtive a versão em capa mole, mesmo — e, como bom livro de RPG relido em excesso, ficou cheio de cicatrizes de batalha.

Esse coquetel não veio puro — o steampunk veio misturado a uma fantasia cujas raízes são mais vitorianas do que se imagina, apesar dos "elfos" e dos anões. Simultaneamente à fé na ciência e no progresso que dominava a época, o misticismo campeava. Falava-se em Aurora Céltica, ordens de magia se multiplicavam — e tudo isso está na *Nova Europa*, uma terra alternativa no qual não apenas seres fantásticos existem publicamente como o clima da velha literatura de aventura daquele período dá todo o tom.

Talvez o elemento mais precioso fosse ideológico: *Castelo Falkenstein* foi criado como uma resposta aberta ao tom sombrio dos RPGs da época deflagrado pelos livros da White Wolf — é *assumidamente* o anti-mundo das trevas, com orgulho!

"Conte a nosso mundo que em algum lugar do outro lado de um véu insubstancial, existe um outro lugar; um lugar aonde o que é bom e honrado não morreu, e onde os Heróis ainda vencem o mal. (Conte que) ainda existe uma terra onde a coragem e justiça prevalecem (...)."

Obviamente, quando o livro foi lançado no Brasil pela Devir ainda nos anos 90, não recebeu a atenção merecida da garotada vestida de preto que devorava *Vampiro, Lobisomem* e companhia — mas, de lá para cá, *Falkenstein* se tornou *cult*.

Sua influência foi determinante: era um jogo aonde a mecânica se dobrava à narrativa do cenário, não o contrário — até na escolha de cartas de baralho comuns, em jogo, ao invés de dados de seis faces (na era vitoriana, dados eram malvistos pela sociedade; cartas, não).

Parte disso ocorre por seu aspecto meta-textual. *Falkenstein* não é meramente um RPG ambientado em uma era vitoriana fantástica onde existem magia, dragões e heróis clássicos da literatura de aventura: foi concebido como *uma obra escrita nesse mundo* — por Tom Olan, um *game designer* trazido, por magia, de nossa Terra... aparentemente. Dentro desse contexto meta-textual, Olan *pode* ter vindo de um certo mundo dominado pelas trevas. Prestem atenção na conversa que fecha a primeira metade do livro.

Ah, falei de metades? O livro é dividido em dois blocos: Olan, muito como nas narrativas de viagem típicas do período, narra de forma cíclica e não muito linear (como neste texto que vocês estão lendo, aliás) suas impressões de mundo e sua estranha aventura como um cavalheiro do nosso século XX no ano de 1870 deste universo — descrevendo o cenário por tabela aos futuros jogadores. A segunda metade, em preto e branco, é o RPG propriamente dito, escrito por Olan para divertir as cortes da Baviera.

E por fim Falkenstein voltou ao país através de uma muito bem-sucedida campanha de *crowdfunding* pela editora Retropunk — e desta vez virá completo! A primeira leva trará o módulo básico e o fundamental *Comme il Faut* — um livro do mestre na prática, com direito a regras opcionais menos desnorteadoras para jogadores tradicionais. Os demais volumes — *Livro dos Sigilos, Era do Vapor, Memórias de Auberon da Feéria, Os Cadernos Perdidos de Leonardo da Vinci* e *Revólveres & Feitiçaria* — virão em uma segunda leva.

A edição já veio digna de nota: *Castelo Falkentstein* foi diagramado nos anos 90 com programas de design que *não existem mais*. Como os arquivos simplesmente não tinham como ser convertidos a programas modernos, a editora brasileira precisou reconstruir *todo* o design do zero. O resultado foi fantástico — e chega até a ser *superior* ao original nos pontos aonde foram tomadas maiores liberdades. Talvez fosse o caso de se ter repensado o design de todo o livro. Teria valido a pena.

Depois de tudo isso, há pouco a dizer — principalmente quando se trata de um conteúdo com duas décadas e meia nas costas, sem grandes atualizações de sistema e limitado a sete livros em sua fase clássica. Não há surpresas verdadeiras aqui após tanto tempo. Mesmo assim, Falkenstein continua angariando fãs fiéis ao longo dos anos (e mais recentemente, a Fat Goblin Games licenciou a marca, produzindo suplementos novos para o cenário; a Retropunk já manifestou interesse por esse material inclusive).

Então, damas e cavalheiros, sincronizem seus relógios de bolso. Entrem em um mundo onde sua palavra é sua garantia, você é o guardador de seu irmão e o conhecimento por si só é valioso. Aonde o heroísmo não foi desconstruído, ser um verdadeiro cavalheiro é importante e manter a têmpera em meio aos piores momentos é fundamental. O mundo do Castelo Falkenstein.

ALEXANDRE LANCASTER

que tem um relógio de bolso com a efígie do Sr. Jules Verne, ministro da ciência da França em Nova Europa.

SHAZAM!

DIGA MEU NOME!

O jovem órfão Billy Batson, de 14 anos, chega em um novo lar. Ele ganha novos pais e irmãos adotivos, conhece toda a rotina e se prepara pra fugir de novo, para buscar sua mãe que o abandonou.

Numa briga de escola, onde estava defendendo (meio que a contragosto) seu novo irmão, Freddy Freeman, Billy acaba fugindo de dois valentões e, ao entrar no metrô, é levado para um lugar bem estranho: a mística Pedra da Eternidade. Lá ele é escolhido pelo mago Shazam para se tornar o seu campeão, graças a seu coração puro e dignidade.

Ao dizer o nome do mago, ele recebe poderes, virando uma versão adulta de si mesmo, com superforça, supervelocidade, poderes elétricos (entre outros), além de um uniforme bem colorido. Um verdadeiro super-homem, mas com a mente de uma criança.

O espectador também acompanha a história do vilão, o terrível Thaddeus Sivana, que, por motivos pessoais, também busca o poder de Shazam (o mago... ou o campeão). Sivana (ou Silvana, se você preferir a versão clássica em português) é interpretado por **Mark Strong**, ator que também fez o Sinestro no filme do *Lanterna Verde* (sobre o qual não falamos a respeito), e consegue interpretar é um vilão sério, nada ridículo, decidido e que sabe usar seus poderes muito melhor que o herói.

Sem saber direito de suas obrigações como campeão, Billy descobre suas novas habilidades aos poucos e quando ainda mal sabe o que fazer com eles, os piores Inimigos da Humanidade ameaçam destruir a ele e o mundo. E apenas Shazam (o herói) pode impedi-los.

Shazam! tem muito mais que isso. A adaptação do herói que se transforma ao dizer seu próprio nome (na versão atual) é um respiro no estilo pesado e sombrio dos filmes do Universo Cinematográfico da DC. Tem humor, leveza, cores vibrantes e ação, tudo muito bem amarrado e com excelentes justificativas. É um filme voltado para todas as idades, especialmente para um público mais jovem. Assuntos sérios são abordados, mas de forma natural e simples, o que explica e aprofunda os personagens e elementos da história.

David F. Sandberg, o diretor, conseguiu equilibrar o tom divertido e heroico do Shazam dos quadrinhos com o "pé no chão" do UCDC, e até brinca várias vezes com isso. **Zachary Levy**, como Shazam, nos convence na pele de um herói com a cabeça de um garoto de 14 anos, e todo o elenco de apoio é um espetáculo a parte. Destaque para **Jack Dylan Grazer**, como Freddy Freeman, e para **Faithe Herman**, que interpreta Darla, outra irmã adotiva. Impossível sair do cinema sem adorar esses dois.

Shazam! é uma aventura de super-herói, pura e simples. Com todos os elementos para empolgar, divertir e fazer a audiência voltar a ser criança cada vez que o nome "Shazam" é dito.

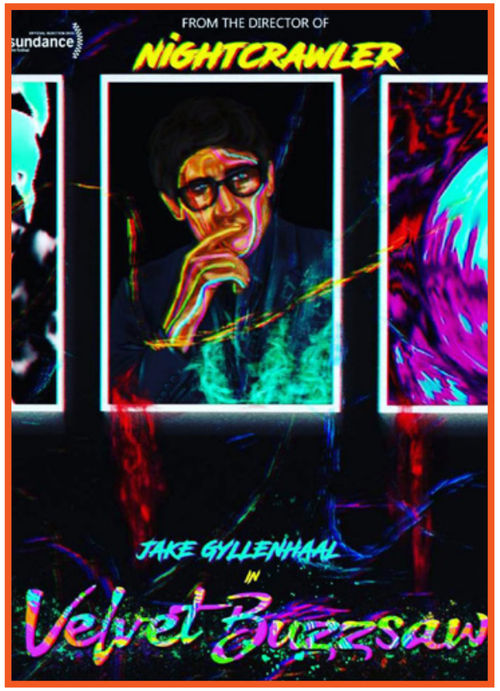
Depois de seu filme de origem, agora nos resta imaginar esse mesmo Shazam interagindo com os outros personagens da Liga da Justiça.

ROGERIO SALADINO

VELVET BUZZSAW

QUANDO A ARTE DEIXA DE SER INOFENSIVA

Um dos argumentos mais comuns de alguém que critica os filmes de terror é que esses filmes não teriam histórias criativas, que é tudo "mais do mesmo".



Mas é claro que quem diz isso normalmente não conhece sequer cinco ou seis filmes diferentes de terror, e nunca se deu ao trabalho de ver alguma produção com elementos realmente diferentes. Se apegam a uma crítica ou argumento que viram em algum lugar. Em muitos casos, parece com o mundo da arte, onde muitos aficionados, entendidos e colecionadores só moldam sua opinião seguindo o que foi dito por um crítico conceituado ou galeria de nome.

É difícil imaginar meios tão distantes quanto a arte e os filmes de terror? Não exatamente. O diretor **Dan Gilroy**, extensivamente elogiado por seu filme *O Abutre* (*Nightcrawler*, 2014), depois de ir a uma exposição de arte e ver uma montagem tremendamente assustadora, concluiu que aquilo "daria um bom filme de terror".Assim que nasceu a ideia de escrever e dirigir *Velvet Buzzsaw*, uma produção sarcástica, irônica, crítica e com mortes... divertidas.

No mundo cheio de intrigas e traição do comércio de arte, que move milhões de dólares com artistas e obras em alta ou em baixa, uma assistente de uma galeria descobre acidentalmente um artista com potencial para ser a mais nova sensação do momento. Mas ele morre e deixa inúmeros quadros, rascunhos, desenhos e estudos em seu apartamento. Seu último pedido foi para que que tudo fosse destruído.

Claro que não que isso não acontece, e a assistente vê a oportunidade de subir na hierarquia do inconstante mundo da arte. Ela rouba os trabalhos do misterioso Vetril Dease, e com a ajuda da dona da galeria, transforma o falecido artista numa sensação.

E é aí que as coisas estranhas começam a acontecer, porque parece que Dease (mesmo morto) não está muito feliz com as pessoas ganhando dinheiro com suas obras.

A estrutura é simples: um filme de terror de psicopata que sai matando as pessoas, só que nesse caso, não há um psicopata ou monstro, há apenas... arte.

O resultado não é um exercício de sadismo, de forma alguma, mas o fruto da história bem amarrada e das atuações do elenco estelar (**Jake Gyllenhaal**, **Rene Russo**, **Toni Collete**, **Zawe Ashton** e **John Malkovich**!) que entrega para o espectador personagens interessantes e complexos, com personagens que nitidamente não têm caráter.

Pode não ser um filme de terror com as melhores e mais escatológicas cenas de morte da história do cinema, mas é um excelente equilíbrio dos elementos propostos (humor, sarcasmo, susto, terror) e uma fotografia deslumbrante, com excelentes atuações (eu sei que eu repeti isso... mas você viu o elenco?) e momentos muito inspirados. Uma bela surpresa disponível na Netflix.

E, na pior das hipóteses, tem John Malkovich, o que é sempre bom num filme.

ROGERIO SALADINO

DICAS DE MESTRE

DESONRA

Pra tu, pra tua família, pra tua vaca

Ou: como *Império de Jade* desafia a conduta do jogador

Pedro: *Uma dúvida que surgiu aqui. Império de Jade diz que aceitar algo de um personagem de Honra baixa (vamos dizer, um ninja sórdido) é uma violação de honra. Mas e quando o ninja sórdido se coloca voluntariamente a serviço de um indivíduo digníssimo porque, sei lá, teve sua vida salva pelo outro? Ainda conta como desonra para o digníssimo?*

Eu: *Aceitou, é desonra.*

Pedro: *Mas não é como se o digníssimo estivesse aceitando ajuda porque o ninja é um servo dele. O ninja em questão estaria cumprindo ordens, e não oferecendo ajuda no cumprimento de missões. Ao meu ver, ele não tá aceitando nada.*

Eu: *Aceitou. Desonra.*

Pedro: *Então como algum patrono honrado contrataria indivíduos desonrados?*

Eu: *Sendo uma situação de urgência, de extrema necessidade, o patrono aceitaria o dano de honra.*

Pedro: *E em outras situações? Como um grupo misto de honrados e desonrados?*

Eu: *De-son-ra.*

William: *Desonra is the new "hoje não"!*

• • • • • •

Eu sei, seu sei. Todos estão empolgados com o iminente *Tormenta 20*. Eu também estou. Mas agora, em vez de olhar para o futuro, vamos voltar um pouco no tempo.

O diálogo acima aconteceu no grupo fechado dos apoiadores Conselheiros da *Dragão Brasil*, na postagem do honrado apoiador **Pedro Henrique.**

Para aqueles de vocês que passaram o último ano na notória ilha deserta, ***Império de Jade*** é um jogo-irmão de *Tormenta RPG*, sediado na ilha de Tamu-ra. Um jogo de fantasia asiática sobre samurais lutando para reconquistar a antiga terra, devastada por um mal aberrante. Entre semelhanças e diferenças, em vez de tendências (bem/mal, ordem/caos) para estimar a moral e ética dos personagens, *Império* utiliza a Honra: um valor numérico para medir todo um conjunto de virtudes valorizadas na sociedade tamuraniana. Honestidade, coragem, compaixão, dignidade, etiqueta, entre outras.

Desde antes do lançamento de *Império de Jade*, quando os Conselheiros da DB ainda examinavam versões iniciais de teste, questões desse tipo passariam a surgir — o que tem sido ótimo! Provocar questionamentos sobre o correto e incorreto, sobre o digno e o vergonhoso, sempre foi a proposta das regras sobre honra.

Neste caso, Pedro tinha uma dúvida muito pertinente. Grupos de heróis em Tamu-ra (aqui chamados *sentai*) são frequentemente convocados por patronos para realizar missões. Na maioria das vezes esses patronos são membros da nobreza imperial, o que exige um nível alto de Honra. No entanto, aceitar qualquer coisa de alguém desonrado (como o ninja no exemplo) é uma violação de honra. Grupos sentai são compostos por personagens variados; é quase certo que um ou mais membros sejam desonrados. Como, então, um membro da nobreza poderia contratar um sentai sem causar dano à própria honra?

A resposta é que ele *não* poderia. A honra é inflexível, absoluta. Não abre exceções, mesmo na pior das emergências.

Em uma situação de extrema necessidade, o patrono aceitaria o serviço de desonrados, conscientemente prejudicando sua dignidade. Ele sofreria o dano de Honra previsto nas regras, e então faria seu melhor para recuperar a integridade perdida. Desnecessário dizer, essa seria uma medida desesperada em uma situação desesperada; nenhum patrono poderia fazer disso um hábito e ainda manter sua posição na nobreza.

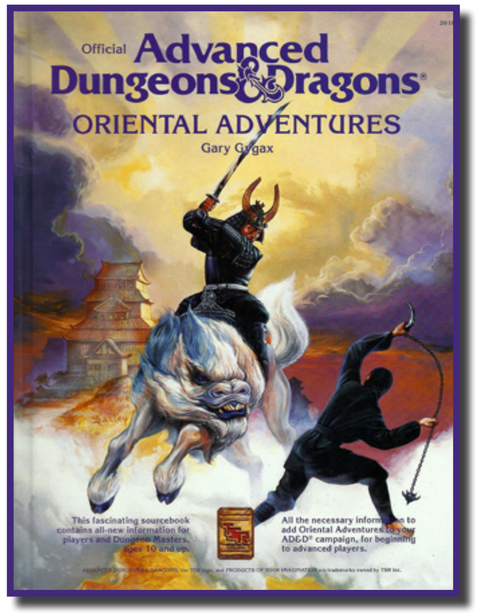
Justamente por ser tão rígida, a honra demanda sacrifícios. Obedecer à honra o *tempo todo* é quase impossível. Muitas vezes um jogador será colocado diante de dilemas assim, situações em que precisará sacrificar honra em nome de algo ainda mais importante.

Isso ainda não estava claro nos primeiros materiais que chegavam às mãos dos Conselheiros. Quando a versão de teste da classe bushi trouxe a habilidade sucateiro (que permite conseguir itens meia-boca por metade do preço), alguém imediatamente comentou: "Legal, meu samurai vai contratar um desses para comprar seu equipamento!" Aterrorizado, eu tentava imaginar um altivo e orgulhoso samurai usando uma armadura cheia de buracos na bunda. Claro que fui correndo incluir "usar um item sucateado por um bushi" na lista das violações de honra!

Honra em Dungeons & Dragons

Quando eu e **Guilherme Dei Svaldi** começamos a desenvolver *Império* (só mais tarde **Álvaro Freitas** viria em nosso socorro), logo decidimos que o sistema padrão de tendências visto em *Tormenta RPG* seria descartado. Motivos não faltavam. Desde os conceitos não-maniqueístas de moral e ética presentes nas culturas orientais, até o desejo de trazer novidade aos jogadores. Assim, fui pesquisar como a honra funcionava em outros jogos de fantasia asiática, sobretudo os antigos.

O título mais óbvio deve ter sido, talvez, o primeiro RPG na história com mecânicas para honra: *Oriental Adventures*, a versão original de 1985 para *AD&D* primeira edição (mais tarde o acessório seria reformulado para *D&D* 3ª Edição, recebendo até versão traduzida, *Aventuras Orientais*). Diferente de *Império*, o acessório não substitui *alignment* (tendência) por honra; ambas são mantidas, mas como coisas separadas:



"A honra oriental é diferente da honra de um paladino ou cavaleiro. Não é um julgamento do bem ou mal. Personagens com alta honra não são necessariamente bondosos, e aqueles com honra baixa não são necessariamente malignos. Um vilão cruel pode ser muito honrado, assim como um heroico samurai, devido a circunstâncias desafortunadas, pode acabar com honra reduzida."

Como em *Império*, o personagem ganhava ou perdia pontos de honra conforme seus atos. Mas, enquanto em Tamu-ra sua Honra inicial é determinada por seus atributos, raça e classe (portanto, são escolhas do jogador), *Oriental Adventures* trazia a aleatoriedade e complexidade clássica dos RPGs antigos: honra dependia de sua classe social, ancestralidade e direitos de nascença, todos resolvidos com rolagens em grandes tabelas. Assim, você podia ser de família nobre (Honra 20) mas descender de um notório criminoso (–5) e ganhar um cavalo (+0); ou então ter nascido em classe baixa (Honra 1), ser descendente de uma família mercante tradicional (+2) e possuir uma arma mágica de família (+4).

Quanto aos efeitos da honra, se chegasse a 0, você perdia o personagem. Um samurai também perdia suas habilidades se ficasse com honra abaixo da honra-base da família (então, pertencer a uma família honrada não era tão vantajoso assim). Ter honra reduzida causava reações negativas de NPCs, mas o oposto também era verdadeiro — quanto mais honrado, maiores as chances de ser bem-recebido. Atingir altos valores de honra (75 ou mais) tornava o personagem famoso, um grande herói de histórias e canções. E uma curiosidade interessantíssima: se um personagem com honra 100 ou mais morresse, *o jogador* ganhava bônus permanentes em seu *próximo* personagem!

Curioso que esse complexo sistema de honra não apareça no próprio *Aventuras Orientais* 3.0, que reserva uns poucos e pobres parágrafos ao assunto. No entanto, a mecânica original seria ressuscitada em uma nova e elaborada versão, no acessório *Unearthed Arcana* de 2004, para *D&D* 3.5. E sendo regras de licença aberta, incluídas na Open Game License, podem ser facilmente encontradas online (em inglês), **aqui**.

Honra em Rokugan

De qualquer forma, a honra em *Oriental Adventures* tinha apenas efeitos sociais. Não era o que eu procurava.

Fui buscar na prateleira outro clássico: *Legend of the Five Rings*, ainda a primeira edição de 1996 (hoje o jogo está em sua quarta encarnação). Como já mencionado em minha resenha na *DB 134*, o mundo de Rokugan adota uma abordagem muito diferente de *D&D* — com influência pesadíssima de *Vampiro: a Máscara* e seu Mundo das Trevas, a grande tendência em RPG nos anos noventa. Havia combates, magias e monstros, mas *L5R* era muito mais focado em política, intriga e manipulação. Diferentes clãs com poderes e cultura próprios, tramando uns contra os outros, como em *Vampiro*. Antigas dinastias em disputas secretas de poder, como em *Vampiro*. Fortes tradições que, quando violadas, traziam grande perigo a seu perpetrador. Em *Vampiro*, era a Tradição da Máscara, a proteção do segredo sobre a existência de vampiros para a sociedade mortal. Em *Five Rings*, era a honra. Em um jogo de alta intriga social, um nobre samurai não precisa ser derrotado a golpes de espada; basta atacar sua honra, e ele será destruído.

Usando pontuações de atributos também similares a *Vampiro*, em *L5R* a Honra é graduada de 0 ("Cão sem Honra") a 5 ("A Força de Cem Ancestrais"). A Honra inicial é determinada por seu clã, começando em 3 para os elegantes Garça e nobres Leão, até 1 para os brutos Caranguejo e traiçoeiros Escorpião. Seus atos em campanha podem fazer esse valor subir ou cair. Dentro do sistema de "combates sociais" do jogo, a Honra acaba assumindo um papel mecânico importante; sempre que o personagem recebe certos "ataques" (ser intimidado por um monstro, seduzido por uma gueixa, afetado por um encanto...), ele tem direito a um teste de Vontade; se falhar, o jogador ainda pode fazer um segundo teste de Honra.

Assim, corromper um samurai e fazê-lo levar vergonha a seu clã será simples contra um samurai desonrado, mas desafiador contra um honrado. Em um jogo de intriga e manipulação, possuir um baixo valor de Honra deixa você tão exposto e vulnerável quanto um vampiro que sai deixando rastros de corpos para a polícia e imprensa; "quebrar a Máscara", no jargão do Mundo das Trevas.

Muito inteligente e funcional, dentro da ambientação proposta. Mas nada parecido com o que eu procurava. Tanto em *Five Rings* quanto em *Oriental Adventures*, a honra era apenas social. Fazia pouca ou nenhuma diferença em grandes aventuras e combates contra monstros. Era algo que, em muitas situações, podia simplesmente ser deixado de lado.

Para *Império de Jade*, honra deveria ser algo muito mais forte, muito mais importante. Algo relevante, que ofereça boas vantagens mecânicas ao jogador — e que, justamente por esse motivo, ele vai se esforçar para manter. Ao mesmo tempo, algo que não tornasse "injogável" um personagem desonrado, mas trazendo lembretes ocasionais de sua escolha.

Mais ainda, o maior papel da Honra em *Império* seria orientar o jogador a um comportamento correto, digno. Como um paladino de *AD&D* das antigas.

O paladino hardcore

Aqueles que acompanharam a evolução de *D&D* sabem muito bem; o jogo era *muito mais* rígido em suas primeiras edições.

Sim, você ainda podia construir seu personagem, mas com escolhas muito mais limitadas, até tirânicas. Em *Advanced Dungeons & Dragons 2ª Edição* (que chegou a ser publicado no Brasil, em 1995), havia valores de habilidade mínimos para pertencer a certas classes. Você precisava de Sabedoria 12 e Carisma 15 para ser um druida. Bardo? Des 12, Int 13, Car 15. Mago ilusionista? Inteligência 9, Destreza 16 (POR QUE PITOMBAS um mago precisa de Destreza 16?!).

E o paladino, ah, o paladino! Força 12, Constituição 9, Sabedoria 13, CARISMA 17! E isso em *AD&D*, quando Carisma não tinha praticamente nenhuma serventia, nem mesmo para o paladino (acredite ou não, a classe não tinha *nenhuma* habilidade baseada em Carisma). Então, se quisesse jogar com um paladino, você era forçado a desperdiçar um valioso 17 em um atributo inútil. Era de fazer chorar sangue.

Ainda, apenas humanos podiam ser paladinos; enquanto outras raças traziam poderes variados, humanos não tinham *nenhuma* habilidade racial. Some a tudo isso o severo código de conduta dos paladinos e sua obrigatória tendência justa e leal, cuja violação leva à perda de seu status e poderes.

Interpretar um paladino estava entre as coisas mais difíceis em *AD&D*. Mestres eram orientados a exigir deles um comportamento impecável. O jogador era constantemente

testado, colocado diante de tentações. Por vezes era forçado a discordar dos companheiros quando estes optavam por soluções ~~inteligentes~~ indignas. Torturar o prisioneiro goblin para que ele revele a localização do esconderijo? Alguém sempre tinha que levar o paladino para "investigar algo suspeito" em outro lugar...

Afinal, por que *AD&D* tornava tão difícil ser paladino? Em parte, para explicar o fato de serem raros, especiais. Mas também uma forma de equilíbrio — o paladino era consideravelmente mais forte que todas as outras classes. E com grandes poderes, grande rigor do mestre.

A partir de sua 3ª Edição, *D&D* mostraria maior preocupação em tornar o jogo mais divertido. Menor rigidez, maior liberdade. Sem atributos mínimos. Sem restrições raciais. E um paladino ainda Leal e Bondoso, mas bem menos rigoroso, e com poderes mais equilibrados com as demais classes.

Infelizmente, esse "afrouxamento" trouxe um efeito colateral. Paladinos que não eram mais paladinos. Jogadores que pegavam os poderes, mas não o compromisso — muitas vezes com a conivência dos mestres. "Eu me considero uma pessoa boa" me disse um leitor certa vez, alegando que mesmo assim usaria golpes sujos se o oponente também o fizesse; ora, usar as táticas do vilão é tudo que um paladino NUNCA faria.

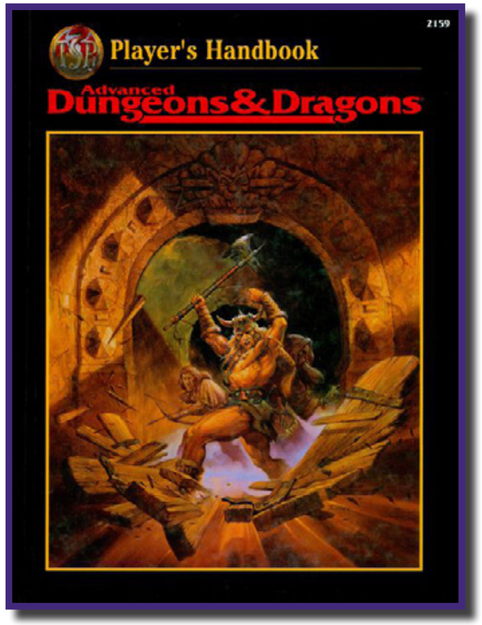
Quando minha coluna na *DB* 129 sob o título *Fazer o Bem* chegou aos apoiadores, cheguei a ouvir que era uma visão "otimista, não realista" sobre o bem. Os jogadores ainda acreditavam merecer poderes santos, mas sem precisar praticar o altruísmo, caridade, sacrifício, clemência e perdão.

Claro, sempre fui defensor da ideia de que cada um joga RPG como bem quiser, e ninguém (nem mesmo o autor do jogo) pode proibir. Ainda assim, o sistema de honra em *Império de Jade* é uma ferramenta de controle sobre esse comportamento. Um código de conduta mais rígido que as tendências de *Tormenta RPG*, tão rígido quanto a sociedade feudal japonesa que o inspirou. Listas detalhadas de atos vergonhosos, indignos, que causam dano à honra.

O jogador continua livre para ser honrado ou não. Para a maioria das classes, a honra tem pouco ou nenhum efeito. Mas pegar os poderes da honra *sem* obedecer à honra? Ser samurai sem ser samurai?

Hoje não.

As Três Leis da Desonra



Como talvez já saibam, Guilherme escreveria uma versão inicial para as regras de Honra, publicadas em sua coluna na *Dragão Brasil 116*. Eu as tomaria e refinaria durante os meses seguintes; tenho quase certeza, *nenhum* texto meu em *nenhum* outro livro de RPG foi reescrito/editado tantas e tantas vezes. Se ainda o tivesse em mãos, se o livro ainda não tivesse sido publicado, acho que ainda estaria mudando ou incluindo coisas.

Hoje, tenho orgulho especial do capítulo *Honra* em *Império*. Ele é bastante abrangente, mas ainda com margem para questionamentos. Mesmo assim, quando recebo perguntas sobre uma situação ser ou não ser honrada, eu ofereço (ligeiramente inspiradas nas Leis de Murphy) as Três Leis da Desonra:

- **Lei 1. Se você não tem dúvidas sobre uma ação ser desonrada, então ela é.**
- **Lei 2. Se você tem dúvidas sobre uma ação ser desonrada, então ela é.**
- **Lei 3. Das coisas que você tem certeza absoluta não serem desonradas, algumas são.**

Mas perguntem assim mesmo. Prometo ajudar como puder. Será uma honra.

PALADINO

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

ADAPTAÇÃO

A animação de sucesso da Netflix para *Tormenta RPG*, 3D&T e D&D 5E

O PRÍNCIPE DRAGÃO

O Príncipe Dragão é a nova série de animação criada por Aaron Ehasz (famoso pelo seu trabalho em *Avatar: The Last Airbender*) e Justin Richmond (roteirista que trabalhou em jogos como *Uncharted 3: Drake's Deception*), produzido pela sua companhia Wonderstorm e distribuído com exclusividade pela Netflix. Até o momento com duas temporadas, a série já ganhou um público cativo.

O Príncipe Dragão é também um projeto multimídia, que deve contar com jogos de videogame ambientados no mesmo cenário. Ainda não há menção, no entanto, de um RPG tradicional baseado no universo — o que não é um problema para os leitores da *Dragão Brasil*, é claro!

Como um cenário de fantasia medieval clássica, o continente fantástico de Xadia se converte muito bem para os monstros sagrados do gênero: *Dungeons & Dragons*, de um lado, e *Tormenta RPG*, de outro. Além dele, trazemos o cenário também para o nosso xodó da casa, *3D&T Alpha*, onde o seu aspecto mais cartunesco e magia mais explosiva podem brilhar.

Antes de seguir adiante, no entanto, é importante lembrar que *O Príncipe Dragão* é uma série em andamento, com muitos detalhes do seu universo ainda inexplorados. Poucos *arcana* da magia foram desvendados até o momento, e a ambientação das duas primeiras temporadas ocorre toda ao redor de um único reino humano. Portanto, esta é uma adaptação incompleta; fundamentada no que sabemos até o momento, mas que pode vir a ser complementada quando novas temporadas forem lançadas — desde que haja, é claro, interesse dos leitores!

Inevitavelmente, a matéria contém *spoilers*.

Um continente dividido

O Príncipe Dragão se passa no continente de Xadia, uma terra mágica e fantástica. Muito tempo atrás, a magia era originária apenas das seis fontes primárias: o sol, a lua, as estrelas, a terra, o céu e o oceano. Mas, há cerca de mil anos, um mago humano descobriu uma nova forma de magia: a sétima fonte, a magia sombria.

Utilizando a própria essência de criaturas mágicas como combustível para realizar feitos sobrenaturais, a magia sombria foi recebida com terror e apreensão. Elfos e dragões expulsaram os humanos de seus domínios, dividindo o continente em dois: a leste ficaram as terras mágicas de Xadia; e a oeste, os cinco reinos humanos.

Por séculos, o próprio Rei dos Dragões se encarregou de defender a Fronteira. Era chamado Trovão pelos humanos, pois, quando falava, sua voz fazia a terra e o céu tremerem. Mas, no começo do último inverno, a humanidade usou uma poderosa magia sombria para derrotá-lo; e então, sem piedade, destruiu o seu único ovo, seu herdeiro: *o príncipe dragão*.

O reino de Katolis

Katolis é o maior dos reinos humanos à oeste de Xadia, tanto em território como em força militar, e é a ambientação da maior parte das duas primeiras temporadas da série. Suas cores são o vermelho e o dourado, e tem como símbolo as torres assimétricas do castelo real, presente no seu selo oficial.

No início da animação, o reino é governado pelo Rei Harrow, conhecido tanto por suas proezas em combate tanto quanto pelo seu péssimo gosto em piadas. Ele tem como principal conselheiro Viren, um mago sombrio. Se esforçando para ser um rei justo e benevolente, Harrow fez muitos sacrifícios pelo seu povo e os vizinhos humanos — entre eles a própria esposa, morta em uma expedição ao outro lado da Fronteira. Completam a família real o jovem príncipe herdeiro Ezran, e Callum, também chamado de "meio-príncipe", filho do primeiro companheiro da rainha antes que ela se casasse com o rei.

Com um povo diverso e diligente, Katolis fica muito próxima à Fronteira, o que faz com que tenha um longo histórico de conflito com os seres mágicos de Xadia. Responsáveis diretos pela morte de Trovão, podem a qualquer momento sofrer uma retaliação.

Os Elfos da Lua

Elfos da lua são uma raça de elfos de Xadia sincronizados com o *arcanum* da lua. São pálidos e esguios, com cabelos prateados e um pequeno par de chifres sobre a cabeça. Sua cultura rígida valoriza o senso de dever e

O rei Harrow, passando lições valiosas para o filho

códigos de honra, repelindo todo tipo de medo.

Ágeis e habilidosos, elfos da lua são excepcionais assassinos e infiltradores, realizando missões para as cortes élficas de Xadia. É comum que possuam armas exóticas únicas, feitas para se adaptar ao estilo de combate do dono, com mecanismos internos e diversos modos de uso. O verdadeiro poder dos elfos, no entanto, só aparece quando são banhados pela luz da lua cheia. quando suas capacidades físicas são aumentadas e eles são capazes de ficar completamente invisíveis.

Tormenta RPG: Traços Raciais

+4 Destreza, +2 Carisma, -2 Constituição. Elfos da lua são ágeis e persuasivos, mas pouco robustos.

Visão na penumbra. Um elfo da lua ignora camuflagem (mas não camuflagem total) por escuridão. Elfos da lua podem ver duas vezes mais longe que humanos em condições de pouca iluminação, como luz das estrelas ou tochas.

Sombra da lua. Uma vez por noite, se estiver sob a luz do luar, um elfo da lua pode lançar a magia *invisibilidade maior*, mas apenas sobre si mesmo. Em noites de lua cheia, a magia pode ser lançada sem limite de usos, e o elfo recebe um bônus de CA+2 e +2 em todas as jogadas de ataque e testes de Reflexos.

Elfos da lua sabem usar espadas curtas, espadas longas, floretes e arcos (curtos, longos e compostos). Também recebem Foco em Arma para uma destas armas (à escolha do jogador) como um talento adicional.

Usar Arma Exótica. Todo elfo da lua recebe um talento adicional de Usar Arma Exótica à sua escolha.

Elfos da lua recebem +4 em testes de Furtividade.

3D&T: Elfo da Lua — 2 pts

Habilidade +1 (+2 em noites de lua cheia). Elfos da lua são muito ágeis, precisos e espertos. Em noites de lua cheia, suas habilidades aumentam ainda mais.

Aptidão para Invisibilidade. Para elfos da lua, esta vantagem custa 1 ponto.

Arma exótica. O elfo da lua recebe uma vantagem de combate de 1 ponto à sua escolha, ou pode reduzir o custo de uma única vantagem de combate em 1 ponto.

Sombra da lua. Em noites de lua cheia, elfos da lua podem utilizar Invisibilidade mesmo que não possuam

a vantagem. Caso a possuam, podem usá-la gastando metade dos PMs.

Má Fama. Elfos da lua, como todas as criaturas mágicas, são temidos em terras humanas, e precisam sempre manter sua origem em segredo.

D&D: Elfo da Lua (subraça)

Aumento no Valor de Habilidade. Seu valor de Carisma aumenta em 1.

Treinamento Élfico com Armas. Você tem proficiência com cimitarra, espada curta, arco curto e arco longo.

Sombra da Lua. Você pode conjurar *invisibilidade* sem gastar componentes materiais ou espaços de magia. A partir do 7º nível, pode usar essa habilidade para conjurar *invisibilidade maior*. Depois de usar essa habilidade, você precisa completar um descanso longo antes de usá-la de novo. Durante uma noite de lua cheia, você pode usar essa habilidade sem limite de usos. Além disso, soma seu bônus de proficiência em jogadas de dano e na CA.

Furtividade. Você tem proficiência em Furtividade.

Magias Primária e Sombria

A magia é abundante em Xadia, derivada de uma das seis fontes primárias e também fluindo no corpo das próprias criaturas mágicas. Ela é dividida em dois tipos principais: *magia primária* e *magia sombria*.

A magia primária é aquela que vem de uma das seis fontes primárias, chamadas *arcanum* (plural *arcana*): o sol, a lua, as estrelas, a terra, o céu e o oceano. Ela flui da própria natureza, e precisa ser sincronizada com o espírito do mago para gerar efeitos sobrenaturais. Criaturas mágicas, em geral, já nascem sincronizadas com alguma das fontes — elfos da lua, por exemplo, já nascem sincronizados com o arcanum da lua.

Humanos, no entanto, não possuem nenhum arcanum naturalmente sincronizado. Eles podem utilizar magia primária, mas apenas com o uso de uma *rocha primária* como catalisador — um mineral que contém a energia de uma das fontes concentrada. Sem uma delas, devem recorrer à magia sombria. É possível para um humano sincronizar com um dos arcana, mas isso é um processo difícil e raro.

Viren e os perigos da magia sombria

Em *Tormenta RPG*, magia primária equivale à magia espontânea da classe feiticeiro. As linhagens sobrenaturais correspondem ao arcanum a que ela é sincronizada: o arcanum do céu, por exemplo, seria equivalente à linhagem elemental (ar), e mais adiante apresentamos uma linhagem opcional para o arcanum da lua. Outros arcana ainda não foram plenamente explorados na série, de forma que é difícil sugerir equivalências.

Em *D&D*, magia primária também é relacionada à classe feiticeiro. O arcanum do céu é relacionado à linhagem da tempestade (storm), presente em *Sword Coast Adventurer's Guide* e *Xanathar's Guide to Everything*. Alternativamente, cada arcanum pode ser relacionado a uma cor de dragão utilizando a linhagem dracônica, do livro básico.

Em *3D&T*, magia primária é a Magia Elemental por excelência, cuja força vem dos elementos da natureza. Humanos não sincronizados podem utilizá-la tendo uma rocha primária como Fetiche. O arcanum da lua também é apresentado adiante como um novo kit de personagem.

Magia primária é espontânea e viva, sujeita aos ciclos da natureza. Em locais e situações onde a sua fonte esteja presente, é mais fácil realizar efeitos poderosos. Magias do arcanum do céu, por exemplo, são mais fortes em uma tempestade; e o arcanum da lua é mais poderoso durante a lua cheia. Nestes casos, o custo em PM para conjurar magias associadas ao arcanum cai à metade em *3D&T*; isto é cumulativo com outras formas de reduzir o custo, somando o denominador da divisão — uma magia preparada com Alquimista, por exemplo, teria o seu custo reduzido para 1/3. Em *Tormenta RPG*, todas as magias recebem os benefícios do talento Potencializar Magia sem custo extra em PM, ou têm a sua CD para resistir aumentada em +2. Em *D&D*, os espaços de magia usados para conjurar contam como se fossem de 1 círculo acima.

A magia sombria, diferente da primária, provém da própria vida das criaturas mágicas. Sem um arcanum naturalmente sincronizado, é aquela a que os humanos normalmente recorrem — para o desgosto e ódio das outras criaturas de Xadia. Sua conjuração envolve encantamentos, gestos e rituais complexos, com o uso de criaturas vivas ou partes de seres sobrenaturais para energizar o mago e permitir a realização da magia.

Em *Tormenta RPG*, realizar magia sombria corresponde às regras de preparação de magias da classe mago. Um mago sombrio precisa reunir ingredientes e preparar compostos alquímicos com antecedência, antevendo quais magias serão necessárias ao longo do dia (em termos de regras, isso equivale ao tempo para preparar magias). Ele também deve possuir obrigatoriamente o talento Magia Sombria, descrito adiante.

Em *D&D*, a magia sombria é relacionada à classe mago e sua escola necromancia. Para realizar magia ritual, um mago dessas tradições usa corpos e partes de cadáveres como componentes materiais.

Em *3D&T*, magia sombria equivalente principalmente aos feitiços e maldições da escola de Magia Negra. O mago sombrio também deve obrigatoriamente possuir um Fetiche, geralmente uma bolsa contendo os ingredientes exóticos de que precisa para conjurar.

Não existe — ou, pelo menos, não foi mencionada até o momento — magia divina no mundo de Xadia.

Tormenta RPG: Novo Talento

Magia Sombria [magia]

O personagem sabe utilizar magia sombria.

Pré-requisitos: Int 13 ou mais, capacidade de preparar magias arcanas de 1° nível, tendência não-Bondosa.

Benefício: para preparar suas magias, você precisa ter acesso a corpos ou pedaços de criaturas mágicas. Se estiver em sua base de operações (como uma escola ou laboratório), supõe-se que você tenha esse acesso. Em outras condições (se estiver viajando pelos ermos, por exemplo), você ou um companheiro deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (CD 10 + maior custo em PM das magias que pretende preparar) para encontrar os ingredientes necessários. Se falhar, você não consegue preparar suas magias; deve gastar outra hora e fazer o teste novamente. Você também pode comprar ingredientes, ao custo de 10 TO para cada PM equivalente no teste de Sobrevivência; uma vez usados, os ingredientes se desfazem e não podem ser reaproveitados.

Além de suas magias preparadas, o mago sombrio pode a qualquer momento preparar em um minuto qualquer magia que conheça, desde que possua acesso aos ingredientes necessários (como descrito acima). Em vez

de pagar o custo em PM de uma magia preparada desta forma, o mago sofre 1 ponto de dano de Constituição para cada PM, ao lançar a magia. A magia permanece preparada e disponível até a próxima vez que você descansar para recuperar PM.

Especial: magos sombrios devem adquirir este talento obrigatoriamente como o seu mistério arcano de 1° nível.

O Arcanum da Lua

A lua é o arcanum de magia primária que lida com as aparências, as sombras e as ilusões. Ela também conecta o usuário com o mundo invisível dos espíritos. Criaturas sincronizadas com este arcanum são esguias e furtivas, e podem esconder muitos segredos por trás de uma aparência de inocência. Sua maior força se encontra durante a lua cheia.

Tormenta RPG: Linhagem Sobrenatural do Arcanum da Lua

1° nível: ilusões poderosas. Todas as suas magias de ilusão possuem CD+2 para serem resistidas. Este bônus não é cumulativo com Foco em Magia.

5° nível: ilusões econômicas. Todas as suas magias de ilusão gastam -1 PM para serem utilizadas (mínimo 1 PM), como se estivessem sob efeito de Dominar Magia.

10° nível: glamour. O feiticeiro pode lançar uma magia de ilusão e prendê-la em uma joia, fazendo com que seja ativada sempre que a pedra estiver visível. Isso requer uma pedra preciosa com valor mínimo de 50 TO x nível da magia (25 TO para magias de nível 0). A ilusão possui duração permanente enquanto a joia estiver exposta, e se desfaz caso a pedra seja quebrada ou inutilizada. No caso de magias que normalmente tem duração concentração, você deve escolher um roteiro, como na magia *imagem persistente*; para magias que normalmente tem duração instantânea, a magia tem efeito apenas na primeira criatura que ativar a pedra, deixando de funcionar em seguida.

15° nível: gambito ilusório. O feiticeiro do arcanum da lua está sempre iludindo seus inimigos! Sempre que o feiticeiro ou um aliado a até 9m for alvo de um ataque ou poder que necessite de uma jogada de ataque ou teste de Reflexos para acertar, você pode gastar 6 PM como uma reação para declarar que o inimigo atingiu uma ilusão, e não o verdadeiro. O atacante pode fazer um teste de Vontade (CD 10 + bônus de Car + ½ do nível de feiticeiro) para não ser enganado. Gambito ilusório é um efeito de ilusão, e como tal é afetado pelas habilidades ilusões econômicas e ilusões poderosas.

20° nível: ilusão perfeita. O bônus de CD de ilusões poderosas aumenta para +6. Além disso, mesmo personagens imunes a ilusões precisam fazer testes de resistência para não serem enganados pelas magias de ilusão do feiticeiro.

3D&T: Mago do Arcanum da Lua

Exigências: capacidade de lançar magias.

Função: dominante.

Gambito ilusório. O arcanum da lua está sempre iludindo seus inimigos! Sempre que o feiticeiro ou um aliado que ele possa enxergar for alvo de algum ataque ou poder, ele pode gastar 5 PMs como uma esquiva para declarar que o ataque atingiu uma ilusão, e não o verdadeiro. O atacante pode fazer um teste de Resistência para evitar a ilusão. Este poder não pode ser usado caso o atacante seja imune a ilusões.

Glamour. O personagem aprende a magia Ilusão; se já a conhecia, aprende Ilusão Avançada ou Ilusão Total, nesta ordem. Além disso, o personagem pode prender suas ilusões em uma joia, fazendo com que ela seja ativada sempre que a pedra for exposta, sem a necessidade de manter os PMs sustentáveis. Isso requer uma gema preciosa com custo mínimo de 1 PE para cada 5 PMs da ilusão. A magia ainda pode ser cancelada, e se desfaz caso a pedra seja quebrada ou inutilizada.

Mestre das ilusões. O personagem aprende a magia Ilusão; se já a conhecia, aprende Ilusão Avançada ou Ilusão Total, nesta ordem. Além disso, todas as suas magias de ilusão gastam metade dos PMs para serem utilizadas.

Ilusão perfeita. O personagem aprende a magia Ilusão; se já a conhecia, aprende Ilusão Avançada ou Ilusão Total, nesta ordem. Além disso, todas as suas magias de ilusão impõem um redutor de –2 em testes para serem vencidas, e mesmo personagens imunes a ilusões precisam de testes de Resistência para não serem enganados.

Rayla usando uma habilidade bem útil dos elfos da lua

D&D: Origem de Feitiçaria do Arcanum da Lua

Ilusão do luar. No 1º nível, você sabe o truque *ilusão menor*. Quando a duração da magia termina, você pode usar concentração para mantê-la ativa por mais 1 minuto.

Ilusão perfeita. No 1º nível, você pode fazer um teste de Carisma (Blefar) contra a Sabedoria (Intuição) de um alvo como parte da ação de conjurar uma ilusão. Caso tenha sucesso, o alvo tem desvantagem em salvaguardas contra a ilusão conjurada. Você pode usar essa habilidade duas vezes. Depois disso, precisa completar um descanso curto ou longo antes de usá-la de novo.

Gambito ilusório. Começando no 6° nível, você sabe a magia *reflexos* (se você já sabia essa magia, escolha outra magia de ilusão de 2º círculo). Você pode conjurar a magia *reflexos* como uma reação. Após conjurar *reflexos* como uma reação, você deve completar um descanso curto ou longo antes de fazê-lo de novo.

Glamour. No 14° nível, você pode prender uma ilusão de sexto círculo ou menor em uma joia. Isso demora um minuto, como se você estivesse conjurando uma magia ritual, mas você ainda gasta espaços de magia. Em vez da duração normal, a ilusão é exibida enquanto a joia estiver exposta. A joia ainda pode ser vítima de *dissipar magia* e pode ser quebrada normalmente.

Mestre das ilusões. No 18° nível, você pode se concentrar em duas magias ao mesmo tempo, desde que ambas as magias sejam da escola ilusão.

Lâmina Solar

Encantadas pelos misteriosos elfos do sol usando uma poderosa magia solar, estas lâminas são capazes de conter durante séculos o calor do momento em que foram forjadas. Para evitar queimar seus usuários, precisam vir com bainhas inscritas com uma runa especial, que os protegem do calor. Seus golpes, no entanto, são extremamente poderosos, capazes até mesmo de cortar aço!

Em *Tormenta RPG*, uma arma de corte forjada com lâmina solar causa +2d6 de dano de fogo, e concede

ao usuário um bônus de +8 em manobras de separar contra itens comuns, não mágicos. Elas não possuem, até o momento, custo em TO: como os segredos da sua forja são desconhecidas, podem apenas ser saqueadas de inimigos de Xadia derrotados.

Em *3D&T*, uma lâmina solar é um material especial que custa 30 PEs. Ela adiciona fogo ao dano causado pelo personagem, e causa acertos críticos com resultado 5 ou 6 na rolagem de FA. Caso role o crítico, além disso, força o defensor a fazer um teste de Força, Armadura ou PdF (à escolha do atacante) para não sofrer a perda de 1 ponto na característica testada. Características que estejam recebendo um bônus mágico são imunes a este segundo efeito.

Em *D&D*, qualquer arma cortante pode ser uma lâmina solar, embora normalmente sejam espadas e adagas. Uma lâmina solar tem um bônus de +2 nos ataques e dano. Ela também tem a característica acuidade e causa 2d6 pontos de dano adicionais por fogo. Elas são muito raras e exigem sintonia.

Personagens

Personagens de *O Príncipe Dragão* podem seguir as arquétipos e tropos tradicionais para fantasia medieval.

Em *D&D* e *Tormenta RPG*, não há muitas alterações necessárias; no entanto, como não há menção até o momento de magia divina na série, classes relacionadas (como clérigo ou paladino) não são recomendadas. Quanto a raças não-humanas, por enquanto apenas elfos da lua foram apresentados com alguma profundidade; há referências a existência de elfos relacionados aos outros arcana, com a aparição de pelo menos um elfo das estrelas e um pequeno grupo de guerreiros elfos do sol, mas ainda muito pouco para que se possa determinar suas características de jogo. Outras raças tradicionais dos respectivos jogos ainda não foram vistas.

Em *3D&T*, você pode começar a campanha com 5 (Novatos), 7 (Lutadores) ou 10 pontos (Campeões). O uso de kits do *Manual do Aventureiro* é opcional; o ***Manual do Defensor*** e ***Manual da Magia***, no entanto, são recomendados para regras opcionais extras.

Callum se dá bem melhor com magia

Muitos personagens de *O Príncipe Dragão* também são crianças e adolescentes, ainda não plenamente desenvolvidos em suas capacidades. Em compensação, possuem um potencial latente muito maior, representado por Pontos de Ação (em *Tormenta RPG*) ou Pontos de Destino (em *3D&T*).

Você pode encontrar as regras completas para crianças e adolescentes em *Tormenta RPG* no livro *Pergaminhos Ancestrais*, disponível **gratuitamente no site da Jambô**. Em *3D&T*, as regras de uso de Pontos de Destino (ligados não à idade diretamente, mas à pontuação dos personagens) estão no *Manual do Defensor*.

Em *D&D*, eles não recebem nenhuma vantagem. A vida é dura.

Callum

O "meio-príncipe" do reino humano de Katolis é filho da falecida rainha Sarai. Callum foi treinado desde criança nas habilidades esperadas de um nobre... Sem muito sucesso. O jovem mal consegue levantar uma espada, e cai de todo cavalo que tenta montar. No lugar de armas e armaduras, sempre se sentiu mais à vontade com uma pena e um livro para desenhar as pessoas que via, em especial Claudia, a filha do ministro Viren.

Algo mudou, no entanto, no momento em que teve em suas mãos uma rocha primária, e, sem dificuldade, desenhou no ar as runas para lançar um feitiço. Afinal encontrou algo para o qual parece ter talento verdadeiro, e pode estar em vias de descobrir em si um poder maior do que jamais imaginou.

Tormenta RPG

Humano (adolescente), Feiticeiro 2, NB; ND 2; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 12 (+1 Des, +1 nível); hab. linhagem sobrenatural elemental (ar); Fort +1, Ref +2, Von +5; For 8, Des 13, Con 11, Int 16, Sab 15, Car 17.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +8, Conhecimento (história) +8, Identificar Magia +12, Intuição +7, Ofício (desenho) +8, Percepção +7. Aptidão Mágica, Diligente, Foco em Perícia (Identificar Magia), Usar Armas Simples, Vontade de Ferro.

Magias Conhecidas: 0 — *brilho, faísca* (*DB* 140), *luz, mãos mágicas*; 1° — *cerrar portas, escudo arcano, palma de trovão* (*DB* 140), *queda suave, toque chocante. PM:* 9. *CD:* 13 + nível da magia.

Adolescente: Callum começa cada sessão de jogo com 1 Ponto de Ação extra.

Linhagem Sobrenatural Elemental do Ar: Callum pode aprender magias divinas de seus descritores elementais (ar, eletricidade e sônico) como se fossem magias arcanas. Se a mesma magia possuir uma versão arcana e uma divina, ele pode aprender a magia no nível mais baixo possível. Além disso, todas as magias de seus descritores custam 1 PM a menos para serem lançadas (mínimo 1 PM).

Equipamentos: roupas finas, livro de desenhos, pena e tinta, rocha primária do céu.

3D&T 7N

F0 H2 R1 A0 PdF0, 5 PVs, 15 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Aptidão Mágica, Elementarista (ar), Magia Elemental, PMs Extras, Código de Honra dos Heróis.

Pontos de Destino: 1.

D&D

Humanoide Médio, neutro e bom.

For 9, Des 13, Con 11, Int 16, Sab 15, Car 17.

Classe de Armadura: 11.

Pontos de Vida: 9 (2d8).

Deslocamento: 9 m.

Perícias: Arcana +5, História +5, Percepção +5.

Sentidos: Percepção passiva 15.

Idiomas: Comum.

Nível de Desafio: 1/2 (100 EXP).

Conjuração. Callum é um conjurador de terceiro nível que usa Carisma como sua habilidade de conjuração (CD de salvaguarda 13; +5 para ataques com magias). Ele conhece as seguintes magias da lista de feiticeiro:

Truques (à vontade): luz, mãos mágicas, toque chocante 1o Círculo (2 espaços): escudo, onda trovejante 2o círculo (1 espaço): lufada de vento.

Ezran

Ezran é o príncipe herdeiro do reino de Katolis, filho do rei Harrow e da rainha Sarai, e meio-irmão de Callum. Uma criança solitária, sempre se sentiu mais à vontade em meio aos animais — dos quais possui uma compreensão além do comum — do que com seres humanos. Em especial, é muito ligado a Isca, um sapo brilhante e seu principal mascote, cuja cor muda de acordo com o humor e que é capaz de emitir um grande clarão de luz para ofuscar perseguidores.

Até então com pouco mais preocupações do que roubar biscoitos de geleia, uma série de acontecimentos recentes tem forçado a maturidade de Ezran, fazendo-o lidar com escolhas e decisões muito mais sérias do que o esperado para alguém da sua idade. A primeira dessas escolhas se deu quando, junto com seu meio-irmão e a elfa da lua Rayla, Ezran decidiu fugir do castelo para levar o ovo do rei dos dragões de volta para Xadia.

Quando o ovo chocou em meio a uma tempestade, Ezran logo desenvolveu uma ligação profunda com o recém-nascido príncipe dragão.

Tormenta RPG

Humano (criança), Senhor das Feras 1 / Nobre 1, LB; ND 2; Pequeno, desl. 9m; PV 16; CA 14 (+1 nível, +1 Autoconfiança, +1 tamanho, +1 *anel de proteção*); hab. empatia selvagem (+3), herança (anel real); Fort +1, Ref +1, Von +5; For 6, Des 11, Con 7, Int 13, Sab 17, Car 15.

Perícias & Talentos: Adestrar Animais +11, Cavalgar +9, Diplomacia +7, Enganação +5, Furtividade +5, Iniciativa +5, Intuição +8, Obter Informação +5, Percepção +8. Afinidade com Animais, Corrida, Foco em Perícia (Adestrar Animais, Cavalgar), Fortitude Maior, Senso da Natureza, Usar Armas Simples, Usar Armaduras (leves e médias), Vontade de Ferro.

Criança: Ezran começa cada sessão de jogo com 2 Pontos de Ação extras.

Magia: apesar de ser um senhor das feras, Ezran não possui um arcanum sincronizado e é incapaz de lançar magias.

Equipamentos: roupas de nobre, anel real (*anel de proteção +1*), mochila.

Companheiro animal: Isca. Sapo brilhante, Animal 2, N; Mínimo, desl. 4,5m; PV 10; CA 11 (+1 nível, +2 tamanho, -2 Des); Fort +4, Ref +1, Von +3; For 4, Des 6, Con 12, Int 3, Sab 14, Car 8. *Perícias & Talentos:* Furtividade +15, Percepção +7, Foco em Habilidade (*brilho*). Isca pode lançar a magia *brilho* como uma habilidade natural, sem limite de usos (CD 12).

3D&T

F0 H1 R1 A0 PdF0, 5 PVs 5 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Aliado (*Isca*: F0 H1 R1 A0 PdF0, Paralisia, Inculto, Modelo Especial), Aparência Inofensiva, Animais, Ligação Natural (com Zym), Código de Honra dos Heróis, Modelo Especial.

Pontos de Destino: 2.

5N

D&D

Humanoide Médio, neutro e bom.

For 5, Des 11, Con 7, Int 12, Sab 16, Car 15.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 5 (2d8-4).

Deslocamento: 9 m.

Salvaguardas

Perícias: Intuição +5, Percepção +5, Persuasão +4.

Sentidos: Percepção passiva 15.

Idiomas: Comum.

Nível de Desafio: 1/4 (50 EXP).

Autoconfiança: Ezran soma seu modificador de Carisma na CA.

Isca

Fera Minúscula, neutro.

For 4, Des 6, Con 12, Int 3, Sab 14, Car 8.

Classe de Armadura: 13.

Pontos de Vida: 10 (4d4).

Deslocamento: 4,5 m.

Perícias: Percepção +4.

Sentidos: Percepção passiva 14.

Nível de Desafio: 1/4 (50 EXP).

Ezran e Zym, curtindo um momento Titanic

Brilho (Recarga 5-6): Isca pode brilhar, iluminando uma área de 9 metros. Todos dentro da área devem fazer uma salvaguarda de Inteligência (CD 12) ou ficam cegos por 1 rodada. Uma criatura acostumada com Isca que saiba o que ele vai fazer pode fechar os olhos e tem vantagem nessa salvaguarda.

Rayla

A mais jovem e habilidosa de um grupo de elfos da lua enviados para assassinar o rei Harrow e seu herdeiro em retaliação pela morte de Trovão, Rayla não conseguiu cumprir a missão — confrontada com a necessidade de matar um guarda humano em patrulha, viu o medo da morte em seus olhos e foi incapaz de dar o golpe final. Mas então tudo mudou quando encontrou Callum e Ezran, e juntos descobriram que o ovo de Trovão não havia sido destruído, mas estava guardado em uma sala secreta do castelo!

Os três decidiram que cabia a eles levar o ovo de volta para Xadia, e assim manter viva a esperança de paz entre os dois lados do continente. No caminho, Rayla deve amadurecer e resolver como lidar com a sua profissão de assassina sendo incapaz de tirar uma vida — e, se possível, evitar grandes corpos de água, como rios e oceanos, dos quais possui um medo irracional...

Tormenta RPG

Elfa da lua (adolescente), ranger 3, CB; ND 3; Médio, desl. 9m; PV 30; CA 17 (+1 nível, +2 armadura, +4 Des); corpo-a-corpo: espada curta +9 (1d6+2, 19-20), gancho +8 (1d6+2); hab. empatia selvagem (+5), inimigo predileto (humanoides +2), sombra da lua, terreno predileto (floresta +2), visão na penumbra; Fort +5, Ref +7, Von +3; For 13, Des 19, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 15.

Perícias & Talentos: Atletismo +10 (+14 para escalar), Conhecimento (natureza) +7, Furtividade +14, Iniciativa +10, Percepção +8, Sobrevivência +8. Acuidade com Arma, Ágil, Combater com Duas Armas, Foco em Arma (espada curta), Fortitude Maior, Rastrear, Reflexos Rápidos, Tolerância, Usar Armas (simples e marciais), Usar Arma Exótica (espadas duplas da Rayla), Usar Armaduras (leves e médias).

Adolescente: Rayla começa cada sessão de jogo com 1 Ponto de Ação extra.

Espadas gêmeas: Rayla utiliza como arma um par de espadas únicas (obra-prima), montadas com um mecanismo interno para trocar a lâmina usada. Com uma ação de movimento, ela pode trocar para o modo de espada curta ou gancho. No modo espada curta, causa 1d6 de dano de corte e crítico 19-20. No modo gancho, causa 1d6 de dano de perfuração, e concede um bônus de +4 em manobras de desarmar, derrubar e testes de Atletismo para escalar. Esta arma pode se beneficiar do talento Acuidade com Arma. *Arma exótica de uma mão, sem custo (só pode ser conseguida como um presente dos elfos da lua).*

Sombra da lua: uma vez por noite, se estiver sob a luz do luar, Rayla pode lançar a magia *invisibilidade maior*, apenas sobre si mesma. Em noites de lua cheia, a magia pode ser lançada sem limite de usos, e Rayla recebe um bônus de CA+2 e +2 em todas as jogadas de ataque e testes de Reflexos.

Equipamento: corselete de couro, espadas duplas da Rayla.

3D&T 10N

F2 (corte) H4 R2 A2 PdF0, 10 PVs 10 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Elfa da lua; Ataque Múltiplo, Esporte, Código de Honra (1° lei de Asimov), Insano: Fobia (grandes corpos d'água - comum).

D&D

Humanoide Médio, neutro e bom.

For 13, Des 19, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 15.

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 26 (4d8+8).

Deslocamento: 9 m.

Salvaguardas: Destreza +6.

Perícias: Atletismo +5, Acrobacia +9, Furtividade +9, Percepção +4, Sobrevivência +4.

Sentidos: Percepção passiva 14.

Idiomas: Comum, Élfico.

Nível de Desafio: 1 (200 EXP).

Agilidade Élfica. Rayla pode executar as ações de Desengajar ou Esconder com uma ação bônus em cada uma das suas vezes.

Ações. Espadas Gêmeas. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 7 (1d6+4) pontos de dano cortante ou perfurante.

Ações Bônus. Espadas Gêmeas. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 7 (1d6+4) pontos de dano cortante ou perfurante. Somente caso tenha atacado com a outra espada com sua ação.

Invisibilidade (Recarga Descanso Longo). Rayla pode conjurar invisibilidade.

Claudia

Apesar do jeito esquisito e distraído, capaz mesmo de bater de cara em um objeto bem à sua frente quando não está prestando atenção, Claudia é uma aprendiz talentosa de magia sombria, e um orgulho para o pai, o ministro Viren de Katolis. Talvez um dia consiga mesmo superá-lo — embora até lá esteja satisfeita em utilizar sua feitiçaria para fazer panquecas gostosas e pregar peças em seu irmão Soren.

Junto com ele, Claudia foi encarregada de ir atrás de Ezran e Callum quando estes foram supostamente sequestrados por uma invasora de Xadia. Em segredo, no entanto, recebeu uma segunda missão: trazer o ovo de dragão de volta, mesmo ao custo da sua vida ou da do seu irmão.

Tormenta RPG

Humana, Maga 5, N; ND 5; Médio, desl. 9m; PV 21; CA 12 (+2 nível); hab. vínculo arcano (item de poder: grimório); Fort +3, Ref +2, Von +7; For 8, Des 10, Con 12, Int 18, Sab 16, Car 17.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +16, Conhecimento (história) +12, Conhecimento (natureza) +12, Enganação +11 (+15 com quem se sinta atraído por ela), Identificar Magia +12, Intuição +11, Ofício (alquimia) +12, Percepção +11; Acelerar Magia, Aptidão Mágica, Atraente, Diligente, Elevar Magia, Foco em Perícia (Conhecimento [arcano]), Magia Sombria, Usar Armas Simples, Vontade de Ferro.

Magias Tipicamente Preparadas: 0 — *mãos mágicas, prestidigitação, raio de frio;* 1° — *área escorregadia, servo invisível;* 2° — *arrombar, despedaçar, vitalidade ilusória;* 3° — *raio da exaustão, toque vampírico (x2). PM:* 17. *CD:* 14 + nível da magia.

Equipamento: bolsa de ingredientes, grimório de magias, roupas comuns.

3D&T 12N

F0 H4 R2 A0 PdF0, 10 PVs 20 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Alquimista, Magia Negra, Metamagia (Habilidosa, Duração Ampliada), Magia Irresistível 1, PMs Extras, Fetiche, Insano: Distraída.

D&D

Humanoide Médio, neutro.

For 8, Des 11, Con 13, Int 18, Sab 16, Car 17.

Classe de Armadura: 10.

Pontos de Vida: 52 (8d8+16).

Deslocamento: 9 m.

Perícias: Arcanismo +6, Blefar +6, História +6, Intuição +5, Percepção +5.

Sentidos: Percepção passiva 15.

Idiomas: Comum.

Nível de Desafio: 2 (400 EXP).

Conjuração. Claudia é uma conjuradora de quinto nível que usa Inteligência como sua habilidade de conjuração (CD de salvaguarda 14; +6 para ataques com magias). Ela conhece as seguintes magias da lista de mago:

Truques (à vontade): mãos mágicas, prestidigitação, toque necrótico.

1o Círculo (3 espaços): área escorregadia, servo invisível, vitalidade ilusória.

2o círculo (2 espaços): arrombar, despedaçar 3o círculo (1 espaço): rogar maldição.

Soren

Filho do ministro Viren, Soren não poderia ser mais diferente do pai. Um espadachim habilidoso e no auge

da forma física, é membro do grupo de soldados de elite com a missão de proteger o rei de Katolis e seus herdeiros. Embora não seja muito brilhante, é dedicado e confiante nas suas capacidades — mas pode agir como um grande bobo quando está ao lado de sua irmã Claudia.

Junto com a irmã, Soren recebeu a missão de resgatar os príncipes reais sequestrados por uma invasora de Xadia. Em segredo, no entanto, recebeu de seu pai uma segunda missão: matar os herdeiros de Katolis, para que nenhum deles seja capaz de reclamar o trono.

Tormenta RPG

Humano, Cavaleiro 5, LN; ND 5; Médio, desl. 9m; PV 65; CA 20 (+2 nível, +5 armadura, +2 Des, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +10 (1d8+10, 19-20); hab. código de honra, desafio (duelo maior, 3/dia), caminho do cavaleiro (especialização em armadura); Fort +8, Ref +4, Von +3; For 16, Des 14, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +10, Cavalgar +10, Iniciativa +10, Sobrevivência +9; Ataque Poderoso, Combate Montado, Empurrar Aprimorado, Esquiva, Fortitude Maior, Golpe com Duas Mãos, Usar Armas (simples e marciais), Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Escudos, Vitalidade.

Código de Honra: um cavaleiro não pode atacar um oponente pelas costas (em termos de regras, não pode se beneficiar do bônus de flanquear), caído, desarmado ou desprevenido. Sempre que um cavaleiro viola seu código, perde um uso diário da habilidade desafio. Se já não tiver usos sobrando, sofre uma penalidade de –2 em jogadas e testes pelo resto do dia.

Duelo Maior: escolha um inimigo a até 9m como uma ação livre. Você recebe um bônus de +3 nas jogadas de ataque e dano, mas só pode atacar o inimigo escolhido (se atacar outro, a habilidade termina imediatamente). O efeito tem duração de 1 minuto.

Equipamento: couraça obra-prima, espada longa obra-prima.

3D&T 12N

F3 (corte) H2 R3 A3 PdF0, 15 PVs 15 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Esporte, Técnica de Luta (Ataque Oportuno, Bloqueio) Código de Honra do Combate, Protegida Indefesa (Claudia).

D&D

Humanoide Médio, leal e neutro.

For 16, Des 14, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 13.

Classe de Armadura 18.

Pontos de Vida: 52 (8d8+16).

Deslocamento: 9 m.

Salvaguardas: Con +6

Perícias: Atletismo +5, Sobrevivência +3.

Sentidos: Percepção passiva 11.

Idiomas: Comum.

Nível de Desafio: 2 (400 EXP).

Ações. Espada Longa. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +5 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 8 (1d10+3) pontos de dano cortante.

Reações. Aparar. Soma +2 na CA contra um ataque.

Zym

Quando Trovão, o Rei dos Dragões, foi derrotado graças a uma poderosa magia sombria, todos acreditavam que seu único ovo e herdeiro havia sido destruído na batalha. Até que foi encontrado, intacto, em uma sala secreta do castelo de Katolis, pela mesma assassina elfa da lua enviada para vingá-lo!

Após chocar em meio a uma tempestade, saiu do ovo o pequeno príncipe dragão, Azymondias — ou apenas Zym. Logo um vínculo profundo se estabeleceu entre ele e o príncipe Ezran, mantendo viva a esperança de que possa haver paz entre as raças de Xadia no futuro.

Tormenta RPG

Dragão do céu, Monstro 1, NB; ND 1; Mínimo, desl. 6m, voo 12m; PV 5; CA 15 (+2 Des, +2 tamanho, +1 natural); corpo-a-corpo: mordida +1 (1d6-2) ou garras +1 (1d4-2, 19-20/x3); Fort +1, Ref +4, Von +1; For 6, Des 15, Con 8, Int 6, Sab 12, Car 8.

Perícias & Talentos: Percepção +5. Fortitude Maior, Pairar, Reflexos Rápidos.

3D&T 7N

F0 H1 R1 A0 PdF0, 3 PVs 5 PMs.

Vantagens/Desvantagens: Dragão (Anatomia Dracônica, Invulnerabilidade/elétrico, Código de Honra dos Dragões); Ligação Natural (Ezran), Frágil, Inculto.

Pontos de Destino: 1.

D&D

Dragão Minúsculo, neutro e bom.

For 6, Des 15, Con 8, Int 6, Sab 12, Car 8.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 6 (4d4-4).

Deslocamento: 6 m, voo 12m.

Imunidade: relâmpago.

Salvaguardas: Con +1.

Perícias: Percepção +3.

Sentidos: Percepção passiva 13.

Nível de Desafio: 1/4 (50 EXP).

Ações. Garra. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 4 (1d4+2) pontos de dano cortante.

Mordida. Arma de Ataque Corpo a Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 5 (1d6+2) pontos de dano perfurante.

BRUNO SCHLATTER

THIAGO ROSA

TOOLBOX

MESTRE CONTRA JOGADORES

UM GUIA DE MALDADES PARA NARRADORES BONZINHOS

Pouco tempo atrás, fui culpado de uma pequena polêmica na internet RPGista ao comentar no Twitter uma das bases do meu jeito de mestrar: "RPG é o mestre contra os jogadores".

É claro que isto é apenas uma maneira chamativa de resumir uma postura do mestre baseada em desafios e não deve ser tomada ao pé da letra. Afinal, num real caso de "mestre contra os jogadores", bastaria o mestre dizer que o mundo explode e todos os personagens estariam mortos! Mesmo assim, o assunto rendeu bastante discussão, alguns protestos indignados, discordâncias bem pensadas e sensíveis e uma reflexão maior sobre nosso papel de contadores de histórias como RPGistas.

"O mestre contra os jogadores" não acaba no RPG. Numa época em que *Game of Thrones* é talvez o maior fenômeno da TV e em que *Vingadores: Guerra Infinita* foi extremamente elogiado por seu final, o narrador como adversário é um tema importante. Então hoje vamos abraçar a polêmica, torcer pela falha crítica e colecionar cadáveres fictícios. Vamos fingir que somos malvados e explorar o que é o tão temido "mestre contra os jogadores".

Meu amigo mestre

Desta vez vamos começar de forma diferente. Esta postura como mestre não é uma técnica consagrada, nem mesmo uma ideia interpretada de forma unânime pelos RPGistas. É apenas uma opinião pessoal. Então vou explicar o que significa *para mim* "mestre contra os jogadores" e por que acho que isso é uma boa tática.

No RPG, assim como na ficção heroica, tudo está do lado dos protagonistas. Mesmo o hobbit mais pé-de-chinelo tem uma vantagem imensa contra o maior feiticeiro do universo: provavelmente o mestre/escritor gosta dele. Afinal, se não gostasse, ele não seria o protagonista! Personagens fictícios são como pessoas reais — quanto tempo passamos com eles, maior é nossa tendência a desenvolver laços emocionais.

É claro que quando uma pessoa ou um personagem tem algo inerentemente irritante/odioso, o convívio só vai aumentar a irritação. Mas, de novo, não estamos lidando com um público passivo, que só pode receber o que um criador produz. Estamos falando da relação entre o próprio criador e o personagem. Se o mestre não quer que o jogador interprete uma ameba gigante ninja/barda, basta dizer para o jogador escolher outra coisa. Se o escritor não quer centrar sua história ao redor de um kobold que só fala em rimas, basta inventar outro protagonista. Em princípio a pessoa que tem maior controle sobre o mundo fictício (o mestre ou escritor) tem simpatia pelos protagonistas. E, quanto mais tempo eles passam juntos, mais essa simpatia aumenta. No caso da relação mestre/personagem, ainda existe aí a amizade entre mestre e jogador. Qualquer ameaça capaz de retirar esse personagem da trama também é uma ameaça ao narrador onipotente — afinal, está ameaçando seu convívio, sua diversão.

E a maior parte de nós, quando confrontada com uma ameaça sobre a qual possuímos total poder, tem a mesma reação: acaba com ela.

Existem duas maneiras de interpretar qualquer conflito em ficção: dentro ou fora do universo ficcional. Dentro do universo ficcional, é natural que os personagens se sintam em perigo. Fora dele, temos todo um entendimento implícito de "regras" de narrativa. Se uma enorme frota alienígena chega para dominar a Terra, os *personagens* podem achar que serão conquistados, mas o *público* sabe que, em histórias desse tipo, a Terra sempre triunfa.

Normalmente, o mestre, escritor ou contador de histórias de qualquer tipo não é uma figura neutra, apenas relatando fatos ou conduzindo uma narrativa. Ele é uma força ativamente do lado dos protagonistas, preparando o terreno para que eles vençam no final e limitando qualquer ameaça que possa matá-los.

Mas não é só isso. A ameaça também tem contra si tudo que entendemos como "sentido" na ficção ocidental e uma busca por padrões em toda a humanidade. Se uma personagem expressa o desejo de fazer algo (digamos, tornar-se rainha), inconscientemente entendemos que foi feita uma pergunta ("será que ela vai virar rainha?") e essa pergunta vai ser respondida diretamente. Talvez com sim, talvez com não, mas não será ignorada. A candidata a rainha pode terminar a história sentada no trono, ou estirada e sangrando aos pés de seu grande inimigo, ou decidindo abdicar em favor de outro herdeiro. Mas quase ninguém pensa que, muito antes de sequer tentar subir ao trono, ela vai morrer de infecção num pântano isolado. Se isso acontecer, não há resposta direta — a resposta é "bem, tecnicamente ela não se tornou rainha, mas foi porque pegou uma infecção e morreu esquecida, então nunca saberemos".

Troque o pântano e a infecção por um ataque de orcs, uma maldição, uma erupção vulcânica ou qualquer coisa que entre em conflito com um protagonista antes que ele chegue ao momento de responder a "pergunta" que foi feita no iní-

cio. Pense em como seria frustrante se Frodo fosse capturado e morto por um Espectro do Anel, se o Capitão América fosse assassinado por um agente da Hidra num elevador, se Luke Skywalker tomasse um tiro de blaster na cabeça e caísse fumegando num corredor da Estrela da Morte.

Por mais que seja divertido fingir, todos esses personagens nunca estiveram em risco até se confrontar com a resposta a sua pergunta inicial. Da mesma forma, em RPG e na literatura os personagens principais estão protegidos por seu papel na trama, pela frustração que seria criada se no final restassem perguntas sem respostas. A certeza de que haverá uma resolução cria uma das maiores armadilhas em qualquer tipo de história: a previsibilidade.

A não ser, é claro, se você tiver uma abordagem do tipo "mestre contra os jogadores".

Meu ídolo Zargon

O estilo "mestre contra os jogadores" funciona de forma diferente no RPG e na literatura, é claro. Vamos falar um pouco de cada um.

No RPG, o falso antagonismo entre mestre e jogadores pega emprestado de jogos como o antigo *Hero Quest*. Este não era um RPG, mas um jogo de tabuleiro. Quatro jogadores controlavam personagens num grupo explorando uma masmorra (estavam todos no mesmo "time"), enquanto um quinto jogador controlava o feiticeiro que tentava matá-los: o poderoso Zargon. A figura de Zargon tem muito a ver com a do mestre de RPG, com a diferença de que Zargon está tentando vencer. Ele realmente está jogando "contra os jogadores". Não é à toa que, entre alguns RPGistas, este estilo de mestrar seja apelidado de Zargonacia.

Embora mestrar como Zargon pareça heresia, eu acho que nosso amigo feiticeiro tem muito a nos ensinar. Como jogador em pé de igualdade com os demais, Zargon não era onipotente. Ele tinha que seguir regras, assim como todos os outros. Cada missão pré-determinada pelo jogo dava a Zargon um certo número de monstros e armadilhas para usar contra os heróis. Ele não podia dizer que o mundo explodia e todos morriam! Assim, a injustiça inerente de uma rivalidade assimétrica era resolvida.

Voltando para o RPG, existe a grande possibilidade de que o mestre atue como um deus. Um deus benevolente, garantindo que as jornadas dos personagens sejam todas resolvidas, ou um deus tirânico, frustrando-os de forma arbitrária e criando obstáculos intransponíveis. Mas e se, em vez de uma divindade, o mestre atuasse como Zargon? Como um adversário?

O mestre de RPG não tem o luxo de um conjunto de regras determinando as dificuldades disponíveis para cada sessão de jogo; pode inventar um batalhão de liches de 20° nível para enfrentar um simples grupo de aventureiros iniciantes. Mas ele também pode impor limitações a si mesmo. Além das óbvias (não decidir que o mundo explode e todos morrem), pode decidir um conjunto de adversários e outros perigos, pensando nas regras para que os personagens tenham uma chance mais ou menos justa. Um ótimo exemplo disto são as regras de nível de desafio em *D&D 3E* — embora o cálculo fosse feito para que os heróis sempre vencessem.

Então, uma vez que esses limites sejam estebelecidos, o mestre pode usar seu "arsenal" como se fosse um antagonista real, tentando derrotar o grupo ao limite de suas capacidades.

Num combate no estilo "mestre contra os jogadores", não há certeza de vitória. Mesmo um orc solitário que só estava lá para agitar um pouco a aventura pode rolar um acerto crítico e matar ou mutilar um herói. Nada está escrito em pedra, a narrativa está fora do controle de *todos*. O improviso deve ser maior do que em simples jogos voltados à história, pois é preciso lidar com histórias que não necessariamente fazem sentido do jeito convencional.

Star Wars é uma ótima história, inclusive porque se apropria de temas e linhas narrativas clássicas e consagradas. Mas será que também não poderia haver uma história interessante se Han Solo e Leia tivessem de lidar com a morte inesperada e sem sentido de Luke? Será que o romance deles floresceria mais cedo, de forma mais sincera e sem tantos artifícios? Sem Obi-Wan, como Leia treinaria para ser Jedi? Será que ela descartaria Yoda só por ser baixinho e feioso, como Luke fez? O que isso significaria para o treinamento dela? E como nós, os espectadores, encararíamos os stormtroopers depois que eles tivessem dado cabo do herói?

Essa é uma narrativa que só pode surgir do inesperado. E o inesperado nunca irá surgir de verdade enquanto houver um deus onipotente favorecendo os protagonistas.

RPG é antes de mais nada uma diversão entre amigos. Mas também é uma maneira de contar histórias. Nosso hobby favorito tem várias desvantagens em relação a outras mídias que contam histórias: depende de improviso, então a linguagem raramente é tão precisa quanto a de um livro. Seus participantes são amadores, então não têm abrigação de atuar tão bem quanto profissionais. A narrativa não pode ser revisada, então sempre ficamos com a primeira ideia ou reação que foi expressa na mesa. Mas o RPG também tem uma grande *vantagem* sobre outras mídias, mesmo quando o assunto é a pura narração: em RPG, há espaço para o inesperado. "Mestre contra os jogadores" não é só adicionar desafio tático ao jogo, é abrir mão do controle, do nosso próprio ego como criadores, para permitir a existência de uma história fora dos padrões que conhecemos.

Se você realmente gosta de interpretar, quem sabe encara esse desafio? Interpretar um guerreiro que parte em busca de vingança contra o vilão que matou sua família é território conhecido... Mas e o guerreiro que perdeu a capacidade de lutar e foi obrigado a deixar sua vingança incompleta? Como se interpreta isso?

A pena é mais forte que o dado

É claro que nada disso se aplica quando o assunto é literatura. Mesmo que você resolva escrever uma saga baseada numa campanha de RPG (o que por si só já é algo bem questionável na maior parte das vezes), não pode justificar eventos absurdos na história com "os dados decidiram assim". Diferente da vida real, a ficção precisa fazer sentido. O desafio é fazer sentido sem ser previsível.

Hoje em dia é impossível falar em quebra de expectativas em histórias heroicas sem falar de *Game of Thrones*, então nem vamos tentar. Sim, esta coluna cita os livros e a série até a exaustão, mas é por um bom motivo: **George RR Martin** tem muito a nos ensinar.

Game of Thrones (os livros e a série até a quarta temporada) trabalha muito com quebra de expectativas e inversão de linhas de narrativa clássicas da ficção. Quem costuma ler sagas de fantasia pode notar vários padrões no início. O guerreiro brutamontes desconfia de todos que vêm de fora, mas recebe o conselho de uma humilde curandeira de um povo que ele conquistou. Ele espera ser curado sem desconforto, mas a gentil sábia diz que, para haver cura, é preciso haver dor. A rainha exilada está grávida e seu filho é a união de dois povos poderosos. A criança é profetizada como um poderoso conquistador. O manipulador malandro e astuto sem sangue nobre é o único que fala sem meias palavras sobre as traições e conspirações da corte. Ele aconselha a não confiar em ninguém, nem nele mesmo.

Todos estes elementos são linhas narrativas padronizadas, quase pré-prontas na fantasia. A diferença é que Martin inverte os resultados. A curandeira envenena o brutamontes — ele estava certo ao desconfiar dela. A rainha perde o filho e fica estéril. O malandro realmente trai quem confiava nele e diz que avisou. Martin aplica raciocínio da vida real a situações típicas de fantasia. Tudo faz sentido, porque o que muda é a nossa percepção. Quando cada um desses eventos ocorre, percebemos que não estamos lendo ou assistindo uma história baseada em pressupostos heroicos, mas cínicos. Pragmaticamente, é *óbvio* que alguém de um povo conquistado tentaria se vingar. Por que ela seria uma curandeira gentil com o conquistador?

Esta é, na minha visão, uma postura "mestre contra os jogadores" aplicada à escrita. Embora a aleatoriedade seja retirada, permanece a falta de segurança que a narrativa tradicional proporciona. Numa narrativa tradicional, muitos personagens sofrem, passam por perdas, chegam à beira da morte, comem o pão que o diabo amassou. Mas na verdade o narrador está sempre a favor deles, porque nada disso representa uma derrota para um protagonista, apenas mais holofotes sobre sua jornada. Quando Luke perde a mão, ganha outra. Ele não deixa de usar seu sabre de luz, sua capacidade como Jedi ou protagonista não é afetada de qualquer forma. O narrador de *Star Wars* está totalmente a favor dele.

Para se valer da imprevisibilidade de "mestre contra os jogadores" na ficção, tente reconhecer as linhas narrativas clássicas em sua obra e qual seu desfecho provável. Então pense em como esse desfecho pode ser subvertido.

Para não acusar nenhum outro escritor de usar clichês, vou usar de exemplo meu próprio romance ***O Terceiro Deus***. No início, temos o protagonista Orion Drake como um nobre entediado com suas tarefas no castelo, ansioso por aventuras e um propósito. Quando ele fica sabendo de uma ameaça que é uma "desculpa" para se aventurar, logo parte para a ação, envolvendo-se numa trama grandiosa. Isso tudo é um *grande* clichê. Desde filmes policiais até o próprio *Game of Thrones*, "personagem aventuresco que se sente preso numa posição de autoridade e deseja ação" é algo que se repete infinitamente. Esta normalmente é uma história de amadurecimento: o personagem precisa passar por um último momento de ação, resolvendo um grande problema, para aceitar de bom grado a paz de sua nova vida. Também pode culminar com o personagem percebendo que não é feito para cargos administrativos e abraçando a ação ou morrendo e passando a tocha para uma geração mais nova.

Na verdade, *O Terceiro Deus* não foge disso. Orion realmente passa por uma série de provações e enfim aceita seu papel de governante. O lado inesperado desse resultado vem da *forma* como isso acontece. Para vencer seu grande inimigo, Orion precisa abandonar tudo em que acredita, abraçar um lado pragmático e até traiçoeiro que é uma grande afronta a sua honra e essencialmente virar as costas

para suas responsabilidades com o reino e o mundo, concentrando-se em seu desejo de salvar o próprio filho. No final, o próprio Deus da Justiça diz que ele "quebrou todas as leis dos deuses e dos homens".

Orion foi incapaz de alcançar a maturidade necessária para manter suas posições de cavaleiro, de nobre e de pai. Ele precisou escolher apenas uma. E mesmo sua família não acaba necessariamente feliz, mas conformada e em segurança. Orion perdeu um braço no processo? Isso não importa. Uma pessoa real sofreria muito com isso, mas ele é só um personagem, bastou escrever algumas frases para que ele expressasse sua dor. A real perda de Orion é a única que pode ser sentida pelo leitor: seu arco de personagem se completa de uma maneira torta, não linear, talvez não totalmente satisfatória. Não acho que eu seja um exemplo a ser seguido por todos, ou que tive sucesso em tudo que tentei fazer em *O Terceiro Deus*. Mas, por mais que gostasse de Orion, eu contei a história "contra" ele. Porque, na minha cabeça, era a única maneira de não deixá-la previsível.

Deuses e buracos

Contudo, a ficção ainda precisa fazer sentido. Mas o que é "fazer sentido" numa história?

Em geral, todos os elementos para a resolução da história são dados dentro da própria história. Numa interpretação mais literal disso, podemos citar a famosa "arma de Chekhov". O dramaturgo russo **Anton Chekhov** dizia que, se uma arma vai ser disparada no terceiro ato de uma peça, ela precisa aparecer no primeiro ato. Se Thanos vai matar metade do universo com um estalar de dedos no final do filme, precisa ser dito que ele pode fazer isso com um estalar de dedos no começo. Se Daenerys vai gritar "Dracarys!" e deixar seus dragões queimarem tudo, ela precisa aparecer treinando os dragões antes. Os exemplos são incontáveis.

Numa interpretação mais livre, "fazer sentido" significa respeitar os padrões que o público conhece de seu próprio mundo e das histórias que já consumiu. Em nosso mundo, sabemos que um grande tiroteio no meio de uma rua movimentada vai atrair a polícia. Assim, se a polícia não aparecer, é bom que haja uma razão. Por outro lado, em histórias de ação sabemos que uma perseguição de carros dificilmente vai acabar com o protagonista sofrendo um acidente e aleatoriamente ficando paraplégico. Você precisa deixar explícito ao público tudo que é diferente do mundo que ele conhece, mas deve respeitar o desejo do público por arcos narrativos completos, por perguntas que são respondidas com a narrativa. São dois conceitos bem diferentes, então vamos falar de cada um em separado.

O público assume que o mundo ficcional é o mundo que ele conhece e que os elementos mais importantes são aqueles que foram deixados explícitos pelo narrador. Tudo que seja diferente deve ser explicado e tudo que deve aparecer na história deve ser apresentado de antemão.

Qualquer um destes elementos deixado incompleto corre o grande risco de ser considerado *"deus ex machina"*. Esta expressão grega significa literalmente "deus na máquina". Muitas vezes, no final de tragédias gregas, os deuses surgiam (os atores que os representavam eram descidos ao palco por máquinas simples) para resolver tudo, julgar os personagens ou apenas matar todo mundo. Uma das definições modernas de *deus ex machina* nos serve especialmente aqui: "a resolução da história está fora da própria história".

Seu protagonista é um ladrão de bancos que é traído por um comparsa? Ok. Você está no clímax da história. O protagonista está com uma arma apontada para sua cara. O comparsa traidor está prestes a puxar o gatilho. Então o protagonista puxa sua própria arma e mata o vilão! Se você nunca mostrou a arma, Anton Chekhov vai vir puxar seu pé e o público vai considerar isso um grande *deus ex machina*. Você nunca apresentou a arma como parte possível da resolução. Compare com *Duro de Matar*. No final, John McClane essencialmente faz isso, mas ele passa o filme inteiro colecionando armas que pega dos bandidos. Era plenamente possível que tivesse escondido uma arma atrás da nuca.

Tendo matado o traidor, o protagonista foge do banco, trocando tiros com seus ex-colegas de quadrilha. Então sua namorada chega com um carro e eles fogem para viver felizes para sempre. Mas e a polícia? E os outros criminosos? Eles vão parar de caçá-lo? O público espera que a polícia responda a tiroteios e que criminosos traídos busquem vingança. Isso não precisa ter sido dito, é um pressuposto. Caso não seja assim (digamos que a polícia é corrupta ou que os bandidos não podem cruzar a fronteira do estado), essa diferença precisa ser deixada explícita.

Isso é parte do que costuma ser chamado de "furo de roteiro" ou *"plot hole"*: quando elementos explícitos da história conflitam com elementos implícitos. Furo de trama não é só isso, mas por enquanto isso é o que nos interessa.

E quanto aos arcos incompletos? Em ficção, nada pode acontecer sem que faça parte da trama previamente, seja de forma explícita ou implícita. Se o protagonista morrer num acidente de carro aleatório, isso vem de fora da trama. É tão

Orion Drake: clichê bem aplicado

prejudicial quanto um *deus ex machina* para salvá-lo. Para aplicar "mestre contra os jogadores" numa narrativa, você precisa mostrar ao público o que irá causar a descontinuidade do arco do personagem, mas de alguma forma fazer com que todos desconsiderem isso. Em *Game of Thrones*, Mindinho fala claramente para Ned Stark que não é digno de confiança. Assim como Ned, nós presumimos que isso é parte do típico malandro de fantasia. Nós achamos que conhecemos as regras implícitas do cenário, mesmo quando os personagens nos contradizem — parte da vantagem de escrever num gênero consagrado como fantasia medieval. A culpa é *nossa,* porque isso foi explicado. Nós simplesmente escolhemos não escutar. Quando Ned é executado, descobrimos que Mindinho *realmente* não é digno de confiança! Estava tudo lá. Chekhov esfregou a arma na nossa cara, nenhum deus veio de máquina alguma e todas as tramas continuam sem nenhum buraquinho sequer.

Mas o narrador teve uma postura antagonista com relação a nós e ao herói. E ele não tinha nenhuma obrigação de nos avisar disso.

Nem tão contra

Um último adendo: "mestre contra os jogadores" não significa "antagonismo entre as pessoas que estão na mesa".

Nenhum mestre ou escritor deve fazer as pessoas reais se sentirem mal, exceto aquele "se sentir mal" divertido que é apenas a tensão por um personagem querido. Além disso, nada que está escrito aqui tem qualquer valor se as pessoas não *quiserem* experimentar uma narrativa mais desafiadora.

Um mestre ou um escritor que agride seu público de qualquer forma vai logo ser descartado. Então será um mestre sem jogadores, um escritor sem leitores.

O que é a mesma coisa que nada.

LEONEL CALDELA

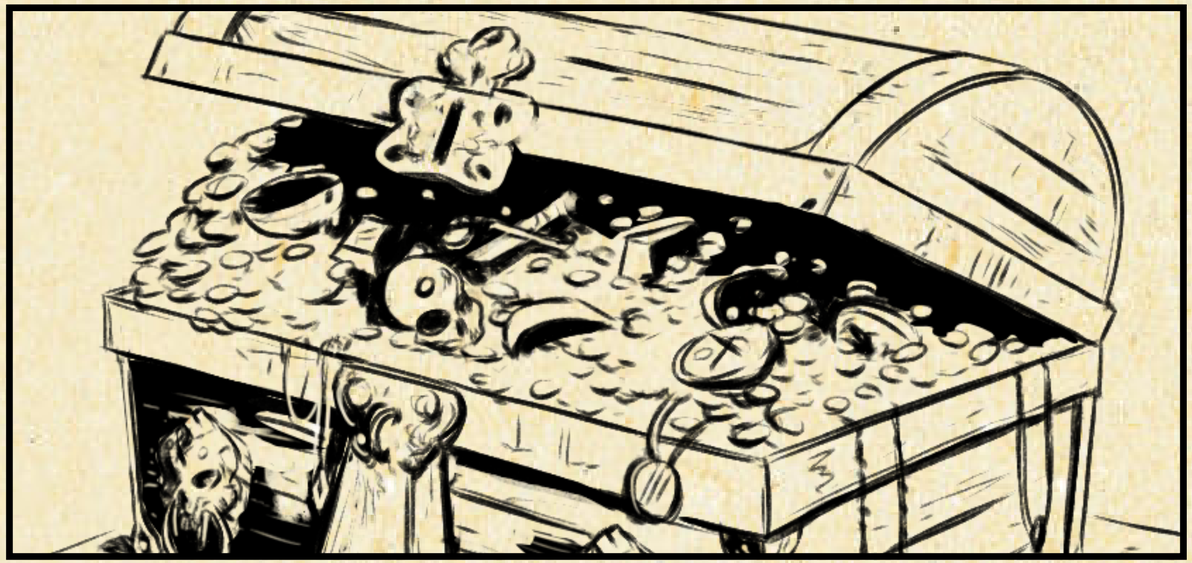
Agradecimentos a Álvaro Freitas e Luíza Melki

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 72

TIBARES FALSOS NA FRONTEIRA



Em tempos de guerra como estes, em que os esforços dos reinos estão voltados quase exclusivamente para manutenção dos exércitos, é comum ocorrerem períodos de crise. Falta de alimentos, a convocação de boa parte da força de trabalho e um aumento considerável nos impostos que financiam as tropas afetam a todos os habitantes dos reinos.

Quem mais sofre são as pessoas humildes. Todos os reinos envolvidos na Guerra Artoniana, mesmo os mais abastados, estão passando por isso agora mesmo. Infelizmente, para o crime nunca há crise, apenas novas oportunidades de negócios. Uma delas, comum justamente em épocas de escassez de ouro, é a cunhagem de tibares falsos.

Um carregamento de proporções consideráveis foi apreendido na fronteira de Deheon, saindo do reino de Ahlen. As autoridades ainda não sabem qual era o destinatário do carregamento, mas há suspeitas que se dirigia à Zakharov para a compra de armas. Os responsáveis pela carga, um bando de aventureiros, alegaram que não sabiam que se tratava de ouro falso. O contratante, por sua vez, também não foi localizado.

A vigilância na região será aumentada. Guss Nossin, o prefeito de Gorendill, é um dos que se pronunciaram sobre uma maior fiscalização daquilo que chega até Deheon através do porto da cidade. Espera-se que outros governantes das regiões fronteiriças façam o mesmo.

A fabricação de moedas falsas é vista como uma blasfêmia pelo templo de Tibar, divindade menor do comercio e que da nome à unidade monetária utilizada em todo Reinado. Por isso, seus membros desejam aplicar punições cabíveis aos envolvidos.

A própria Coroa não se pronunciou sobre o assunto.

O Aventureiro Sem Nome

Presente em inúmeras histórias contadas nas cidades próximas à fronteira com a Pondsmânia, o Mercado dos Goblins é uma pequena caravana amaldiçoada que circula pela região, atraindo pessoas com música, comida e bebida.

Uma vez enredados pela divertida feira, as vítimas são lentamente guiadas para dentro das florestas do Reino das Fadas. Os que se deixam levar estarão perdidos para sempre.

Mas desta vez a Caravana abandonou alguém além das fronteiras mágicas do reino: um aventureiro, em Sambúrdia. Armado e paramentado, de conversa fácil e coragem infinita, o sujeito partiu imediatamente em busca de um grupo de companheiros com o objetivo único de viver aventuras. Todas elas, se possível.

Além das qualidades que o tornam um candidato destinado à grandes feitos em qualquer lugar de Arton, o sujeito não tem lembranças. Pior, mesmo as memórias de desafios recentes desaparecem após poucos dias.

E tudo indica que algo assim já aconteceu. Nas tavernas próximas, há relatos de grupos dizimados, esgotados após terem sido arrastados de um perigo para outro pelo Aventureiro Sem Nome, quase sempre, o único sobrevivente da empreitada. Seu paradeiro atual é desconhecido. Ele pode, inclusive, fazer parte de seu grupo agora mesmo...

Nobres procuram o Mercador de Almas

Anteriormente, na Gazeta do Reinado, nossos repórteres relataram a aparição de uma criatura profana que recebeu a alcunha de Mercador de Almas. Ele foi visto vagando pelos campos de batalha da Guerra Artoniana horas após o final dos conflitos, aprisionando as almas dos mortos.

Nobres de várias partes do Reinado, preocupados com o descanso final dos parentes e serviçais mais próximos, procuraram meios de se comunicar com os mortos, organizando um sem número de sessões junto a clérigos de Tenebra. Entretanto, de fato não obtinham respostas.

Algumas famílias mais abastadas iniciaram buscas nos próprios planos das divindades as quais são devotas, contratando aventureiros, mas não encontraraam nada. Pelo mesmo motivo, toda e qualquer chance de ressurreição tentada foi em vão.

Diante da situação, membros da nobreza de Valkaria se reuniram em busca do paradeiro do próprio Mercador. Até onde puderam descobrir, apenas ele poderá libertar as almas presas. Vale ressaltar que, segundo nossos repórteres, não há distinção sobre qual coalizão as vítimas fazem parte, seja da Aliança do Reinado ou do Triângulo Autocrático.

O atual paradeiro do Mercador de Almas é desconhecido.

Caos na Biblioteca Livre de Zorus

Um dos lugares mais conhecidos de Sophan, capital de Wynlla, é a Biblioteca Livre de Zorus. Um prédio fantástico mantido pela Ordem de Tanna-Toh e que acumula uma quantidade fantástica de livros e pergaminhos de toda a sorte, muitos deles carregados de magia.

Devido a própria natureza dos clérigos da deusa do conhecimento, o acesso ao acervo é liberado a qualquer um. Mas, justamente pela quantidade impressionante de material, encontrar o que se procura ali dentro nunca foi uma tarefa fácil. Para auxiliar nesse processo foram criados séculos atrás os Zorus: os pequenos construtos arcanos que dão nome ao lugar.

São eles os encarregados de trazer, guardar, copiar e catalogar os milhares de tomos disponíveis, além de agirem como guardiões perenes do patrimônio da biblioteca. Os frequentadores assíduos estavam acostumados com a presença dos golens escalando prateleiras, saltando entre pilhas enormes de livros ou correndo de um lado para o outro transportando pergaminhos. E foram eles os primeiros a notarem como, recentemente, o número de Zorus começou a diminuir.

Os clérigos de Tanna-Toh estão buscando explicar o ocorrido, mas ainda não descobriram o paradeiro de quase dois terços dos antes milhares de servos Zorus. Como a gigantesca biblioteca continua atendendo os magos estudiosos, o trabalho está acumulando. Além disso, muitos dos livros mágicos começaram a sair do controle, conjurando antigos encantamentos e convocando criaturas nos corredores. Heróis estão sendo contratados para enfrentar as ameaças e descobrir o motivo de tudo isso.

GOBLINS DE VALKARIA

As novidades da edição de 20 anos do RPG mais querido do Brasil

A nobre Lady Ayleth estará em *Tormenta 20!*

Enfim, aconteceu! *Tormenta 20*, a nova versão do maior RPG do Brasil, foi anunciada no início do mês. É hora de comemorar! Mas, talvez, você também esteja ansioso. Afinal, não sabe exatamente o que esperar desse jogo. Se esse é o seu caso, não precisa mais se preocupar. Apenas entre na Caverna do Saber... E veja as sombras das suas dúvidas serem dissipadas pela luz do conhecimento.

Antes de tudo, duas clarificações. Primeiro, *Tormenta 20* não será tão igual ao atual *Tormenta RPG* a ponto de não trazer inovações e melhorias, nem tão diferente a ponto de forçá-lo a aprender tudo de novo e abandonar a sua coleção de suplementos. *Tormenta 20* será uma nova edição de *Tormenta RPG*. Isso significa que os fundamentos permanecem — ainda teremos seis habilidades básicas, classes e níveis, pontos de vida e classe de armadura, etc. —, mas também que teremos diversas novidades para deixar o jogo mais ágil e divertido.

Segundo, como já dá para ver pelo primeiro item, *Tormenta 20* não será uma adaptação para o sistema de D&D 5ª edição. Nossos jogadores escolheram viver suas histórias e aventura no mundo de Arton, com o seu estilo, as suas regras. Não faria sentido abandoná-los. Nossos fãs escolheram *Tormenta*. E nós escolhemos nossos fãs.

Isso não significa que iremos ignorar inovações desenvolvidas por jogos recentes. Iremos nos inspirar no que os outros têm de melhor — ao mesmo tempo em que colocamos as nossas ideias e as ideias da comunidade — assim como *Tormenta* inspirou muitos escritores e projetistas de jogos brasileiros nesses anos todos. Não há nada de errado nisso. Pelo contrário: é assim que a humanidade evolui, com um aprendendo e aperfeiçoando o trabalho do outro.

Com o básico explicado, vamos aos detalhes.

O que fica igual...

Para começar, vamos falar sobre o que *não* muda em *Tormenta 20* em relação a *Tormenta RPG*. Como dito acima, quase todo o básico permanece. Ainda teremos:

• **As seis habilidades básicas.** Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma continuam, com a mesma escala e os mesmos usos. Isso é muito importante para manter a compatibilidade com o material atual. Além disso, o sistema de seis habilidades básicas é conhecido e querido por quase todos os RPGistas. E, acima de tudo, *funciona*. Mesmo eu, que gosto de futricar em regras, não vou mexer em algo que já está bom apenas para dizer que mudamos...

• **Raças, classes e níveis.** As características mais importantes de um personagem continuam, embora a seleção de raças e classes de *Tormenta 20* possa ser diferente (pois quem vai ajudar a decidir isso será o próprio público, como parte da campanha). Além disso, personagens agora também terão uma terceira característica a ser escolhida em sua construção, além de raça e classe: a *origem*, que revela o que você fez em sua infância e juventude, até o início de sua carreira como aventureiro. Falarei mais sobre as origens na próxima edição da *Dragão Brasil*.

• **Pontos de vida, classe de armadura, bônus base de ataque, tamanho, deslocamento.** Todas essas características continuam, ainda que com algumas mudanças. Na classe de armadura, não teremos mais o bônus de metade do nível. Isso visa simplificar a construção e evolução de personagens, tirando um fator dos cálculos, e diminuir um pouco a escala do jogo, que em certos casos ficava "inchada", com números exagerados. Falando nisso, o bônus de metade do nível no dano também sai, pelos mesmos motivos. No caso do dano, isso simplifica ainda mais, pois ele causava confusão em alguns casos, especialmente em ataques ou magias que causavam dano em mais de um alvo ou por mais de uma rodada. As categorias de tamanho também serão simplificadas. *Tormenta RPG* possui *nove* categorias de tamanho (Ínfimo, Diminuto, Mínimo, Pequeno, Médio, Grande, Enorme, Descomunal e Colossal), o que é um exagero! É difícil lembrar de todas as categorias, sem nem contar todos os modificadores e, de qualquer maneira, o jogo não precisa de tanta especificidade assim. Já o bônus de ataque e o deslocamento continuam como estão — embora, no caso do deslocamento, eu considere usar mais a medida em "quadrados" do que em metros, apenas porque calcular em múltiplos de 1,5 é... muito chato, para usar um termo que pode ser publicado na revista.

• **Perícias.** A regra básica continua a mesma, mas teremos mudanças no cálculo das perícias e em algumas perícias em si, tanto em nomenclatura quanto em usos. Sobre o cálculo, ele será unificado para perícias treinadas e não treinadas. Isso é uma das coisas que vem direto das matérias 2.0, e repito aqui o texto publicado em uma *Caverna do Saber* anterior:

Em Tormenta RPG, há duas fórmulas para calcular os bônus de perícias. Em perícias treinadas, o bônus é igual ao nível +3; em perícias não treinadas, o bônus é igual à metade do nível. A ideia, aqui, é unificar isso. Todas as

perícias, treinadas ou não, passam a ter um bônus igual à metade do nível. Perícias treinadas têm um bônus fixo de +4.

Não é uma ideia original: outros sistemas já fizeram isso, e funciona melhor. Diminui a diferença entre perícias treinadas e não treinadas. Em níveis altos, o que é um desafio para um personagem treinado é impossível para um personagem não treinado, e vice-versa: o que é um desafio para um personagem não treinado acaba sendo muito fácil para um personagem treinado. Isso é ruim para um jogo baseado em grupos. É claro que o ladino tem que ser melhor em se infiltrar numa base inimiga que o guerreiro, por exemplo, mas se o guerreiro for tão ruim a ponto de não ter nenhuma chance, o grupo simplesmente vai tomar outro curso de ação — e quem acaba sendo prejudicado é o próprio ladino!

Sobre as mudanças de perícias, teremos desde ajustes simples em nomenclatura, como Adestrar Animais, que passará a se chamar Lidar com Animais (um nome mais correto para o que a perícia faz) até mudanças mais profundas, como Obter Informação, que passará a ser Malandragem. Essa perícia, além de servir para descobrir rumores, terá outros usos, passando a ser praticamente uma versão urbana de Sobrevivência. Por fim, Iniciativa e Intuição caem fora como perícia. Mas veja abaixo...

"Tormenta 20 não será tão igual a Tormenta RPG a ponto de não trazer novidades, nem tão diferente a ponto de forçá-lo a aprender tudo de novo"

...E um pouco do que muda

• **Pontos de magia para todas as classes.** Assim como a mudança nas perícias, essa ideia também foi apresentada no material 2.0 — além, é claro, de já ter sido usada (e aprovada) em ***Império de Jade***. Assim, mais uma vez, copio o texto de uma edição anterior da Caverna:

Em Tormenta RPG, cada habilidade possui uma regra que define quantas vezes pode ser usada. Pegue o caso de um paladino com as habilidades destruir o mal, cura pelas mãos e magias. O uso de destruir o mal é definido pelo nível de classe. Já o uso de cura pelas mãos é uma função do Carisma do personagem. Por fim, o uso de magias é definido por quantos pontos de magia o personagem tem.

Na prática, isso é uma bagunça. Deixa a ficha complicada e o jogo parecido com uma prova de contabilidade, com o jogador tendo que controlar diferentes usos de diferentes habilidades.

A ideia aqui é unificar todos os usos de habilidades através de um único montante de pontos de magia. Não é uma ideia completamente original — muitos RPGs eletrônicos operam dessa forma —, embora seja relativamente inovadora no contexto do Sistema d20.

Apesar de já termos definido usar os pontos de magia, a nomenclatura disso ainda está em debate. Pontos de *magia* pode gerar confusão, dando a entender que são usados apenas para lançar magias. Estamos abertos a sugestões para outro termo mais amplo!

• **Sem resistências.** *Tormenta 20* não terá mais testes de resistência... Em tese. Fortitude, Reflexo e Vontade continuam, só que agora como perícias. Em termos de jogo, resistências e perícias já eram praticamente a mesma coisa. Você usava uma perícia quando queria fazer alguma coisa, e uma resistência quando queria evitar que fizessem algo com você. Mas isso era uma diferença conceitual — em termos de mecânica, as duas características eram muito parecidas. De fato, as mudanças eram tão pequenas que serviam apenas para complicar! Juntar tudo deixa o jogo fica mais intuitivo e, de brinde, mais equilibrado. Finalmente habilidades que colocam um teste de perícia oposto a um teste de resistência não serão quebradas! Muitos jogadores pediam pelo fim de habilidade assim, mas a ideia delas era boa — a matemática é que não funcionava. Agora vai funcionar.

Ter Reflexo e Vontade como perícias cria um problema de redundância com Iniciativa e Intuição. Por isso, essas perícias saem, virando usos de Reflexo e Vontade, respectivamente. Antes, ter reflexos rápidos para saltar de uma explosão era medido por uma estatística (resistência de Reflexos), enquanto que ter reflexos rápidos para saltar na direção dos inimigos era medido por *outra* (perícia de Iniciativa). Essa divisão era arbitrária e não fazia muito sentido, então nos livramos dela. O mesmo pode ser dito em relação à Vontade e Intuição, que também tinham usos muito parecidos.

Uma volta às raízes

De modo geral, *Tormenta 20* irá prezar pela consistência das regras. Se dois elementos do mundo de jogo forem similares, então também serão resolvidos por mecânicas similares. Por exemplo, na versão atual do jogo, há diversas maneiras de melhorar um item —com o talento Criar Obra-Prima, com habilidades de certas classes de prestígio, etc. — mas via de regra elas não "conversam" entre si. Isso será corrigido.

A verdade é que o sistema atual é muito rico, por causa da grande quantidade de suplementos (e das matérias da *Dragão Brasil*), e embora isso seja incrível, também trouxe alguns problemas. *Tormenta* cresceu muito, e é hora de organizar a casa.

Por fim, embora *Tormenta 20* vá ter essa preocupação com as regras, também cuidará da parte interpretativa do jogo. Em conjunto com regras sólidas, teremos mecânicas mais abertas, para permitir que os jogadores usem sua criatividade. É, afinal de contas, um jogo de contar histórias, não (só) de contar números.

Pessoalmente, estou muito empolgado com essas novidades. Sei que alguns fãs preferiam que o sistema não mudasse. Mas, acreditem: *Tormenta 20* ainda terá tudo que vocês gostam, apenas numa versão melhorada. Haverá um manual de conversão online gratuito para que toda a riqueza de *Tormenta RPG* não se perca. E se mesmo assim você preferir a versão antiga, sem problemas — ela tem tanto material que pode sustentar incontáveis campanhas. Mas não deixe de experimentar *Tormenta 20*. Nas próximas edições da *Caverna do Saber* teremos prévias do sistema. E dia 10 de maio teremos a estreia da campanha, em **www.tormenta20.com.br**. Todos que apoiarem terão ainda mais informações — e, melhor ainda, poderão *decidir* partes do conteúdo do jogo. RPG é um jogo de grupo, certo? Faz sentido que ele também seja desenvolvido em equipe!

GUILHERME DEI SVALDI

Tormenta 20 ou 2.0?

Ao longo de 2018, algumas edições da Caverna do Saber trouxeram raças e classes para *Tormenta RPG* com mudanças em relação ao livro básico. Esse material ficou conhecido como "*Tormenta 2.0*". Na época, houve especulação (especialmente no grupo dos Conselheiros no Facebook) sobre se isso eram apenas regras alternativas apresentadas pela *Dragão Brasil* ou o início de uma nova edição do jogo.

A resposta certa? Nenhuma das alternativas. No início de 2018, já sabíamos que iríamos fazer uma nova edição de *Tormenta RPG* para comemorar o aniversário de 20 anos do cenário. Mas ainda não sabíamos *como* essa nova edição seria. Eu e os outros criadores de *Tormenta* — **Caldela**, **Cassaro**, **Saladino** e **Trevisan** — cogitamos todas as alternativas: de manter o jogo exatamente como era a fazer algo completamente diferente.

Eu, pessoalmente, era da opinião de que deveríamos atualizar o sistema. Não é segredo que gosto de regras (não teria uma coluna na revista sobre isso se não gostasse...), então, para mim, mexer nelas é um prazer. Além disso, por mais que gostasse de *Tormenta RPG*, acreditava que ele podia ser aprimorado. Na minha visão, os humanos estão sempre evoluindo (sim, acredito nos dogmas de Valkaria!) e, após quase uma década com as mesmas regras, já havíamos acumulado conhecimento suficiente para fazer um jogo novo e melhor.

Por isso, comecei a série de colunas com material "2.0". Eu sabia que aquelas regras poderiam nunca ser publicadas em livro, mas queria levar a conversa para o público (e, se elas nunca fossem publicadas, pelo menos teria apresentado opções para os leitores da *Dragão*). No fim, isso acabou influenciando nossa decisão. O retorno dos leitores foi ótimo, com muitas conversas em grupos online. Houve elogios, houve críticas, mas, acima de tudo, houve *interesse*. As pessoas queriam discutir um novo sistema. Isso era um sinal de que a hora havia chegado — a hora de uma nova versão de *Tormenta RPG*.

Tormenta 20 não usará as regras das colunas "2.0". Pelo menos não exatamente. Aquele material era um protótipo, com ideias para serem discutidas e melhoradas. A comunidade fez isso ao longo de 2018. Algumas regras foram bem aceitas, e serão aproveitadas. Outras, foram rejeitadas, e serão descartadas. Em suma, daquelas conversas, surgiu a semente de *Tormenta 20*. Agora, vamos a uma nova — e conclusiva — rodada de testes, envolvendo os leitores da *Dragão* e todos que participarem da campanha de financiamento coletivo. Vamos debater, testar e, juntos, fazer o melhor *Tormenta* de todos.

Dois Passos

Por H.S. Villela
Arte por Ricardo Mango

Escava, escava, escava. Passo a frente.

Galeran praguejou em silêncio. A maldita picareta tinha o bico gasto. Se pudesse chamar o fato de sorte, o solo naquele trecho não era dos mais duros. Ainda assim, ele levava o dobro do tempo que o rugino ao lado para remover a mesma quantidade de terra da parede do túnel. É claro que o pobre diabo tinha suas razões para se empenhar na tarefa, com casa e família nas mãos do inimigo. Por outro lado, havia uma massa de ruginos se arrastando pelo acampamento na mesma situação, mas que nada faziam senão lamentar a má sorte feito um cortejo de viúvas. A maioria havia sido expulsa de Asbodan às vésperas do cerco. Há muito mais tempo Rugin já não era um reino. As lendas diziam que o mar havia invadido suas terras —- uma história tão antiga quanto duvidosa —, mas foi o mascate que vez ou outra partilhava a tenda dos cavalariços que contou como o general terano tomou dos descendentes daquele povo orgulhoso seus próprios lares.

"Nos primeiros dias, Martus ordenou que teranos sob seu comando saíssem para limpar o fosso sob as pontes em dois dos portões. Depois, para a mesma tarefa, metade do contingente era de ruginos; ao cabo de duas semanas, somente ruginos. Colocava-os a trabalhar sob a Chama até o pôr da lua, e aguardou até que se habituassem à rotina. Certo dia, na hora de retornarem… Ah! fechou-lhes os portões na cara. Das ameias, disse-lhes que poderiam retornar somente após ele ter lidado com os invasores heridios. Os pobres ruginos o questionaram sobre o que seria de suas famílias, quem protegeria suas esposas

e filhos. Martus disse que o exército terano e os bons devotos de Agmon os protegeriam. Deu-lhes sua palavra, mas dá para ver no semblante dos coitados o quanto confiam nos teranos — ou nos agmonitas."

O mascate tinha razão. Confiar na palavra dos teranos depois do infame episódio que se passara em Meiaponte era um erro — as centenas de corpos a entulhar por semanas a fio as margens do Verga ainda eram uma memória recente. Por sua vez, confiar nos sacerdotes e devotos do deus Sol era mais uma questão de fé — tão volátil em tempos de guerra quanto o inferno borbulhante na cratera do Tântila. Restava aos ruginos uma mistura malsã de angústia e desconfiança. Galeran estivera presente quando Lorde Baslen tentou incitá-los a lutar pela causa herídia. Temendo por suas esposas e filhos, os ruginos se recusaram a empunhar armas contra o inimigo que infestava a urbe. Decidiram permanecer unidos, bem à vista das sentinelas nas muralhas, inertes, a não ser pela marcha lânguida que assumiam sempre que o exército sitiante se movimentava. Trajavam túnicas brancas a fim de não serem confundidos com os combatentes.

Escava, escava, escava. Passo a frente.

O ar no túnel mais parecia o hálito de um monstro subterrâneo; era quente, opressivo. Galeran apanhou a lamparina atrás de si e a pendurou no gancho à frente. Há algumas luas os mineiros haviam sido obrigados a contornar uma enorme pedra que bloqueava o caminho pretendido até a muralha, privando-os da claridade que penetrava pela entrada do túnel. Na ocasião o alquimista foi chamado para conversar com a pedra. Com seu nariz adunco e olhos saltados, encimados por um par de espessas sobrancelhas pretas, Cranegg o fazia lembrar do notório beberrão que — por desmaio ou por castigo — vivia abraçado ao pelourinho em Troyen. Cada um a seu modo, ambos lambiam pedras, mas a semelhança acabava aí. Elmur era um vagabundo imprestável, Cranegg servia ao Rei em Liamar. Outrora detentor de grande prestígio na corte, corria à boca miúda que o alquimista havia caído em desgraça, e por essa razão agora integrava a força sitiante sob o comando de Baslen. Fato ou boato, ninguém no acampamento questionava seu status de enviado real.

A tal conversa com a pedra mostrara-se um curioso ritual. O alquimista mediu o pedregulho, polvilhou um talco fedido nas mãos e esfregou-o na superfície da pedra. Em seguida meteu-lhe a língua e revirou os olhos. Isso bastou para que se voltasse para o feitor e lhe dissesse em qual direção os mineiros deveriam escavar para evitar a maior parte do monólito. Por mais que a cena tivesse lhe parecido puro charlatanismo, o diabo acertara.

Escava, escava, escava. Passo a frente.

Galeran olhou de soslaio para o rugino, a túnica branca já inteiramente tingida pela mistura de terra e suor, o cabo da picareta manejado sem trégua manchado pelo sangue que brotava das mãos calejadas. O vigor do infeliz fazia parecer com que ele mesmo não se esforçava o bastante. A ironia é que havia sido justamente o esforço em agradar seu comandante que o colocara naquele túnel. Um outro cavalariço o instigara a equipar o cavalo de Baslen com os novos estribos que arranjara junto a um mascate. As peças tinham um lustro incomum, e Galeran imaginou que o comandante apreciaria tanto sua iniciativa quanto a beleza do conjunto. Talvez tivesse apreciado, não fosse a queda diante de uma das companhias de mercenários que somavam forças com o exército herídio. Reluzentes, mas quebradiços, os estribos não passavam de imitações baratas vindas da Brígia; um bom cavalariço saberia. Baslen aplicou-lhe uma surra diante dos demais servos antes de despachá-lo para o destacamento dos mineiros. "Linha de frente," dissera o comandante ao feitor. "Quero esse aí beijando o rabo da minhoca."

Escava, escava, escava. Passo a frente.

"Já estão sabendo?", disse um dos mineiros que vinham recolher a terra escavada por ele e pelo rugino. "Os teranos se lançaram numa surtida pelo leste. Bateram-se contra os Valentes do Galiforte e atearam fogo às máquinas de cerco no canteiro. Baslen e os cavaleiros chegaram a tempo de capturar alguns deles. Vão executá-los ao pôr-da-lua!"

Galeran mordeu o lábio. Esperava por um momento como aquele desde o início da guerra, com as ordens sendo passadas aos gritos em meio ao choque das espadas, o cheiro do suor dos cavalos se misturando ao da terra encharcada de sangue no campo de batalha. Como cavalariço ainda haveria chance de ser nomeado escudeiro — e quem sabe, com o favor divino, um dia seria cavaleiro —, mas como mineiro suas chances de ascensão eram menores que as de um rato se tornar rei dos gatos. Aos olhos dos combatentes, aqueles

que se mantinham distantes dos embates encarniçados nos descampados, fora do alcance das flechas dos sitiados e das golfadas de água ou piche fervente vomitadas pelos mata-cães não eram dignos das glórias da vitória. Os mineiros eram a sujeira na sola da bota de gente mais digna, gente cujas botas ele lamberia com o mesmo prazer que o alquimista lambia pedras se isso o tirasse daquele túnel.

Escava, escava, baque!

O rugino segurou seu braço. Galeran voltou-se para trás.

"O alquimista! Chamem o alquimista!"

Quando Cranegg chegou, ele e o rugino já haviam removido um tanto de terra ao redor da pedra aparente, mas era impossível dizer se esta seria maior ou menor que a anterior. Cranegg examinou a superfície áspera e inflexível como quem alisa as curvas no corpo da amante, arrancando risinhos zombeteiros dos mineiros mais inexperientes — os veteranos mostravam respeito pelo trabalho do alquimista. Em seguida, veio todo aquele teatro bizarro de talco, esfregação e lambida, até que Cranegg se voltasse para eles com olhos acusadores. "Encostaram na pedra?"

Galeran e o rugino se entreolharam. O sujeito estava tão confuso quanto ele.

"Não fiquem aí se namorando!," disse Cranegg num tom exasperado. "Encostaram ou não na pedra? Com as mãos, com os dedos, com a unha do mindinho, uma reladinha qualquer, sim ou não?"

Galeran não encostara, estava quase certo. Removera a terra ao redor da pedra com a pá da picareta, e pelo que vinha à mente no momento o rugino fizera o mesmo. "Não," ele disse tentando soar convincente. O rugino balançou a cabeça de acordo.

"Ótimo!" Cranegg exibiu a arcada que misturava dentes e pedras num largo sorriso. "Não é das grandes. Contornem e abram o bolsão. A muralha está logo acima."

A muralha! Então o fim daquela tortura estava próximo. Quando o grande paredão de pedra enfim sucumbisse à ação de minagem, talvez o comandante o aceitasse de volta como cavalariço, ou talvez lhe aplicasse outra surra, não importava. Qualquer destino seria melhor que se arrastar até a tenda dos mineiros depois de um dia inteiro abraçado à picareta só para ter que retornar àquela mina maldita quando a lua nascesse. O feitor

dissera que o túnel tinha cerca de cem braças. Cem! A julgar pelos músculos doloridos, acreditava ter escavado quase uma légua. Cranegg queria um bolsão de pelo menos sete braças de distância de parede a parede. "Asbodan tem muralhas espessas."

Escava, escava, escava.

O feitor chamara o criador de porcos para palpitar na escavação do bolsão. Glebo tinha o nariz empinado, e observava o desenrolar do serviço como se aquilo não fosse digno de seus animais. Cave mais aqui, aumente esse lado um pouco, apare aquela rebarba! Agia como um nababo a ordenar a construção de um palácio porcino. Havia entre os mineiros quem apostasse que ele desabaria quando ateassem fogo aos bichos, tamanha sua afeição pelos suínos. Alguém dissera tê-lo ouvido se dirigir aos porcos no cercado como se fossem crianças. "Vocês vão ajudar a derrubar a muralha de Asbodan e a matar muitos teranos, meus queridos. E depois vão para o Elísio dos porquinhos lá na Chama, bem ao lado de Agmon."

Com o reforço no contigente o bolsão logo foi tomando forma, e na medida em que se abria, outros mineiros assumiam posições na escavação, enquanto aqueles mais atrás instalavam escoras e vigas de madeira para que o teto não ruísse antes da hora. Cranegg acompanhava o serviço de perto, vez ou outra interrompendo um ou outro mineiro para inspecionar as paredes, ou ordenando uma parada total a fim de verificar a bacia d'água que colocara no chão, bem ao centro do bolsão — o risco de contraminagem era ainda maior agora que se encontravam sob o inimigo.

Escava, escava, escava.

Os porcos de Glebo chegaram antes mesmo do fim da escavação. A vara tinha cerca de trinta porcos bem cevados, e mais de uma vez ouviu-se entre os mineiros o comentário de que um estômago vazio era endereço melhor para os animais que uma pira funerária debaixo da terra. Glebo os olhava com desdém. "A causa é nobre, e os bichinhos têm que se ambientar ao local antes de sua partida". Galeran torceu o nariz. Partida… como se a brutalidade de levar estocadas até a morte e ter o corpo incendiado pudesse ser qualificado de tal maneira. O fato era que com os porcos no caminho todo o espaço conquistado no bolsão fora ocupado por focinhos e patas. Os mais espertos se esgueiraram pelo túnel quan-

do perceberam a ausência do feitor, alegando já não haver espaço para todos manejarem as picaretas. Cranegg tratou de afugentar os bichos enquanto tentava proteger a bacia no centro do bolsão, ao passo que Glebo ralhava com o alquimista para que não repreendesse os porcos. Galeran e o rugino se espremiam na parede oposta à saída a fim de não serem atropelados pelos porcos que guinchavam assustados. Se havia de fato um abismo infernal, era certo que se parecia com aquela cena.

Galeran aproveitou a pausa forçada para enxugar o suor do rosto. Talvez por isso tenha sido o primeiro a ouvir o alarido abafado que penetrava as entranhas do túnel, mas isso pouco importava. Logo todos no bolsão puderam distinguir os gritos de terror e o som inconfundível do aço cortante reverberando túnel adentro. Quando a voz em pânico do feitor os alcançou, Galeran já havia deduzido o pior. Os teranos haviam descoberto o túnel e Martus ordenara uma surtida para frustrar sua execução. A essa altura a única saída de que dispunham estava coalhada de inimigos.

”Os porcos!”, disse Galeran. “Vamos afugentar os porcos pelo túnel!”

Glebo custou a entender o que Galeran pretendia, mas o rugino e Cranegg não. Ambos chutavam os porcos, sacudindo os braços e gritando para afugentá-los na direção do túnel. Talvez o estouro suíno expulsasse os teranos para fora. Talvez era o bastante para quem já se considerava morto.

A debandada dos porcos mal havia começado quando o bolsão inteiro tremeu, seguido por um estrondo seco.

E pela nuvem de poeira. E pela escuridão.

Respira. Tosse. Respira.

Galeran cobriu nariz e boca com as mãos. O ar estava repleto de um pó fino que se agarrava à carne da garganta e fazia arder os olhos. Ao redor, sentia os porcos se batendo contra ele, os guinchos desesperados ecoando pelo bolsão. Ele saiu tateando às cegas em busca de apoio. Quase foi ao chão.

“Alguém? Há mais alguém aqui?” A voz entrecortada pela tosse quase se perdia em meio à cacofonia porcina. Ele limpou o pigarro e deu uma cusparada. Sentiu a saliva nos lábios. Metade muco, metade terra. “Alguém?!”

“Aqui”, disse um fiapo de voz que ele sabia pertencer ao rugino, embora mal tivesse trocado palavras com ele. ”Pelos numes, o que foi isso?”

Foi a derradeira pá de terra em nossa cova, amigo. Até onde podia deduzir estavam selados ali. Logo ficariam sem ar, em meio a porcos e pedras.

Quando os animais enfim se aquietaram, Galeran conseguiu alcançar o rugino. Ele arriscou abrir os olhos. Uma das lamparinas permanecia acesa.

“Vamos apagá-la,” disse o rugino. “O ar—”

“Não”, disse Galeran já de posse da fonte de luz. “Primeiro vamos ver o quão fundo na merda estamos”.

A chama tímida jogava sombras em meio a poeira que ainda se assentava. Galeran pensou ter ouvido um gemido, vindo de onde há pouco ficava a saída do túnel. Terra, madeira e pedras se misturavam na massa disforme que o desabamento vomitara para dentro do bolsão com a nuvem de poeira. Por pouco os escombros não haviam arrastado as escoras mais resistentes junto à entrada. Somente ali havia quatro porcos soterrados, um dos quais ainda coiceava as patas traseiras em espasmos, mesmo tendo a metade anterior do corpo coberta pelo monte de escombros. Próximo aos pobres animais, a fonte do gemido. Glebo agonizava com pouco mais que um braço e a cabeça para fora, o peito afundado por uma pedra, os olhos se revirando sob pálpebras trêmulas. Antes que Galeran e o rugino pudessem fazer qualquer coisa, um dos porcos sobreviventes se aproximou e pôs-se a lamber o sangue que brotava de um corte profundo na testa de seu criador. Galeran vivera um bom tempo numa modesta fazenda nos arredores de Liamar; sabia que aquilo não era exatamente gratidão. Não tardou até que as lambidas virassem mordiscadas, e que os dentes do animal começassem a rasgar e triturar pele, carne e osso. Outros dois porcos se aproximaram, e o gemido cessou.

“Não, não, não!” O rugino se afastou da mórbida cena como quem se dá conta do próprio destino. Com um ímpeto difícil de antever, apanhou um pedaço de pau de escora no chão e avançou contra Galeran, tomando-lhe a lamparina das mãos. “O alquimista disse que estava quase tudo pronto, quase tudo pronto!”

“Amigo…”, disse Galeran. Não lembrava o nome do sujeito, se é que um dia o soubera.

“Acalme-se. O que pretend—”

“Quase tudo pronto!” O rugino vasculhava terra e poeira atrás de algo. “Você não ouviu? Quase tudo pronto ele disse. Quase tudo pronto.”

Havia na voz do rugino uma urgência, um pavor que sugeria ser melhor manter distância. O pedaço de pau empunhado como porrete reforçava a ideia. Galeran olhou ao redor, mas a fraca luz da lamparina não cobria todo o bolsão. Quando se deu conta, o rugino já tinha em mãos aquilo que procurava: o barrilete de nafta. “Quase tudo pronto,” disse o rugino com a voz débil daqueles acometidos pela loucura divina enquanto tentava romper o lacre de cera. Galeran arregalou os olhos. O infeliz estava prestes a incendiar o bolsão!

O que fazer? Como deter tal loucura? Como acalmar o rugino se a razão não encontrava espaço em sua mente? Investiria contra ele? E se óleo e lamparina se encontrassem enquanto ele se batia contra o infeliz? O que os mataria primeiro, as chamas ou a falta de ar? Diante das incertezas, seus músculos se recusavam a tomar iniciativa. E nada teria feito, não fosse o par de braços magros e empoeirados que se destacaram das sombras como serpentes ligeiras e envolveram o rugino. Um dos braços enroscou-lhe o pescoço. Pelo outro lado, a mão cobria-lhe nariz e boca. O rugino se jogou para trás e foi ao chão junto com seu agressor.

Era Cranegg! Apesar da queda e do peso sobre si o alquimista mantinha-se firmemente agarrado ao pescoço do rugino. Galeran ameaçou aproximar-se, mas Cranegg fez que não com a cabeça. O rugino se agarrava aos braços de Cranegg e chutava inutilmente com ambas as pernas. A cena remetia ao porco soterrado. Galeran mirou a pilha de escombros. O pobre animal já não coiceava. Quando sua atenção se voltou para a refrega, o rugino também já parecia imóvel, mas o alquimista ainda o mantinha preso no abraço fatal. A mão esquelética que cobria a boca do rugino permanecia firme, e Galeran notou um tênue brilho esverdeado que escapava por entre os dedos. Feitiçaria!

“Não me olhe desse jeito,” disse Cranegg quando enfim desgarrou do corpo sem vida do rugino. “Todos temos nossas fraquezas.” O alquimista então abriu a mão, revelando uma pedra verde pouco maior que um ovo de codorna, da qual emanava o brilho sinistro. “Ele ainda nos será *útil*.”

Galeran engoliu em seco. À mente vinham os rumores que circulavam pelo acampamento acerca das razões da desgraça de Cranegg. Alguns diziam que o alquimista havia sido flagrado fornicando com as estátuas no jardim do palácio; outros, que a rainha ficara indisposta ao vê-lo comendo pedras durante os banquetes. Havia outras teorias, mais sinistras, envolvendo suspeitas de conspiração ou a perigosa feitiçaria dos temidos pajanitas. Esta última encabeçava sua própria lista de desconfianças. ”Útil?”

A resposta veio na forma de um sorriso mórbido. “Venha comigo.”

Galeran deixou-se guiar até a parede no ponto mais distante da entrada, onde Cranegg sugeriu que olhasse para cima. Quase imperceptível, um fio de poeira escorria por uma ínfima fissura no teto. O alquimista encostou a mão e murmurou algo inaudível. Em seguida levou à língua a palma da mão coberta com o fino pó e fechou os olhos. “Há uma pequena estrutura junto à muralha logo acima de nós. Dentro de instantes o piso vai ruir. Nosso contratempo com os teranos no túnel enfraqueceu o solo.”

Como diabos o alquimista poderia saber tal coisa era uma pergunta que teria que esperar um momento oportuno. É certo que havia mais mistérios que certezas sob a Chama Eterna, mas em Troyen aprendia-se a encarar com desconfiança os serviços prestados por qualquer um que não empunhasse espada e escudo.

A julgar pela expressão no rosto do alquimista, que o fitava com olhos semicerrados e narinas abertas, o mesmo já havia farejado sua descrença. Logo as mesmas mãos que haviam dado cabo do rugino o agarravam pela gola da túnica. “Não desperdice nosso precioso tempo duvidando de mim, tolo!” Galeran sentiu a saliva fétida respingar em seu rosto. “Faça o que eu disser, na hora que eu disser, e teremos alguma chance de sair daqui com vida. Agora trate de espalhar a nafta sobre os porcos, mortos e vivos. Depois largue o barrilete junto ao idiota rugino e encoste-se neste ponto da parede.” Cranegg apontava para um local a menos de uma braça da fissura.

Galeran queria dispor de tempo para considerar o que lhe pedia — ordenava! — o alquimista, mas tempo era um luxo que nem mesmo o comandante Baslen poderia ostentar se estivesse em seu lugar. A terra fina que caía do teto lembrava demais a areia de uma ampulheta para que ele ignorasse a urgência que o momento impunha.

Talvez nem houvesse do que se arrepender depois, pois era quase certo que não haveria depois.

Preta, viscosa e com um forte cheiro de enxofre, a nafta escorria num ritmo lento pela abertura. Galeran despejou-a sobre os cadáveres dos porcos, e sobre o que restara de Glebo. Cobrir os porcos ainda vivos foi mais trabalhoso que esperava. Mesmo os mais curiosos acabavam por se afastar assim que sentiam o forte cheiro do líquido.

"Agora preste atenção," disse Cranegg ao vasculhar as algibeiras na cintura. "O teto logo vai desabar e os cães teranos não tardarão a descer para investigar. Quando isso acontecer precisarei me concentrar em outra coisa, portanto segure isto." O alquimista entregou-lhe um toco de vela escuro. "É uma vela túrvia. Sabe o que faz uma vela túrvia, rapaz? Quando se acender, prenda a respiração. Enquanto você mantiver o ar dentro do peito, eles não conseguirão nos distinguir das paredes. Entendeu?" Galeran fez que sim, embora o que acabara de ouvir não fizesse o menor sentido. O pequeno pedaço de cera na palma da mão era um pouco mais curto que seu polegar, tinha a grossura aproximada de um virote e trazia estranhas marcas parcialmente cobertas pela cera derretida que, sob a luz alaranjada da lamparina, ora apresentava um tom verde, ora azul. Ele teria investigado mais a vela, não fosse o gesto repentino de Cranegg.

"Não se mova."

Ele não se moveu… mas o teto sim.

Dessa vez o ruído dos escombros a invadir o bolsão e das escoras se arrebentando era esperado. Galeran se viu em meio a uma confusão de terra, pedras e penas, com galinhas esmagadas sob escombros, e outras tantas que cacarejavam tão ou mais alto que os guinchos dos porcos. Também havia luz. A claridade vinda de cima desafiava a nuvem de poeira, iluminando o que há pouco se assemelhava mais a uma cripta que a uma obra de minagem. Galeran alisou o bloco de pedra que despencara bem ao seu lado. A morte lhe fizera um afago. Se estivesse um palmo distante de onde Cranegg havia ordenado que ficasse…

"Rapaz," disse Cranegg num tom que beirava a excitação. "Ouve? Os teranos já se aproximam. Segure a vela com firmeza. E lembre-se de prender o ar nos pulmões como se sua vida dependesse disso. Melhor dizendo... sua vida *depende* disso."

Galeran assentiu, e então chutou para longe a galinha que procurava abrigo entre suas pernas. Agora que ouvia com clareza o ruído provocado pelos teranos a descer pela abertura sentia o suor brotando por cada poro, o coração como uma carroça desenfreada, os dedos a apertar com força o toco de vela nas mãos até que a cera se moldasse ao seu contorno.

"Agora," sussurrou Cranegg. Em seguida Galeran ouviu o alquimista murmurar algo sem sentido antes que uma fagulha surgida do nada acendesse o pavio. Pela Trindade! A chama que dançava diante de seus olhos era negra como piche. Ele sentiu a mão de Cranegg apertar-lhe o ombro, então meteu uma das mãos sobre a boca e aspirou a maior quantidade de ar possível.

Quando o primeiro legionário surgiu pela abertura, espada e escudo em mãos, seguido por outro, mais jovem, que carregava uma besta, ele quase deixou cair a vela. Os dois passaram a menos de uma braça dele e de Cranegg, mas não tomaram conhecimento de sua presença.

A claridade que invadia o bolsão pela abertura logo deu aos teranos a dimensão do que acontecera ali. O primeiro cutucou o corpo do rugino, enquanto o besteiro inspecionava o túnel colapsado.

"Esse cheiro…", disse o besteiro.

"Nafta," disse o outro cutucando o barrilete aberto com a ponta da espada. "Parece que esse aqui ia atear fogo em tudo, mas por—"

"Rá! Veja, o túnel desabou bem em cima desse cão." O besteiro pisava no monte de terra e pedras que sepultavam o pobre criador de porcos. "Martus tinha razão quanto à minagem."

"*General* Martus, soldado," disse o outro em tom de reprimenda.

"Não por muito tempo. Dizem que será feito duque tão logo os cães voltem pra casa com o rabo entre as pernas."

Galeran mal podia acreditar. Os teranos haviam passado os olhos mais de uma vez por ele e pelo alquimista sem notá-los. Ele mirou a estranha vela cuja chama tremia ao redor do pavio sem nada iluminar. Sentiu a cabeça pesar na medida em que a visão ficava turva.

A seu lado o alquimista mantinha os olhos fechados e a mão em forma de concha sob o queixo, murmurando para si mesmo em um estranho dialeto.

"Não há vivalma aqui," disse o legionário com a espada.

"Exceto o almoço. Vamos tocar essa vara para o pátio e botar logo no espeto. As coortes têm fome!"

Galeran mordeu o lábio. Se tivesse que esperar a retirada dos porcos… Impossível. Já não conseguia manter o ar dentro do peito.

A chama negra se extinguiu no exato momento em que a lufada de ar deixou seus pulmões. Antes que recuperasse o fôlego porcos e teranos já haviam se alarmado com sua presença. Ainda tonto, voltou-se para Cranegg, que o empurrou e deu um passo a frente. Na palma da mão, a misteriosa pedra verde da qual emanava o estranho brilho. Cranegg postou-se diante do legionário que já avançava de espada em riste.

"*Fistan ach dantila ed mor,*" disse o alquimista.

Um grito ecoou pelo bolsão. Raivoso, angustiado, o lamento de alguém que se recusa a morrer sem se dar conta de que já está morto. Galeran engoliu em seco. Ele conhecia aquela voz! Com igual horror, viu quando tentáculos de vapor esverdeado se lançaram da palma da mão de Cranegg na direção dos teranos, agarrando-se a eles feito um monstro marinho.

O primeiro legionário caiu de joelhos sem reação, o olhar aterrorizado perscrutando o vazio da morte. O segundo ainda teve tempo de disparar a besta antes de levar as mãos à garganta na tentativa de se livrar da agonia sufocante. Galeran sentiu uma pontada, como se de alguma forma um daqueles tentáculos vaporosos agora penetrasse suas entranhas em busca de algo para sufocar. Ele apalpou a barriga. O suor quente umedeceu suas mãos. Não… não era suor.

Cranegg ostentava um semblante satisfeito quando se voltou para trás esfregando as mãos esverdeadas, mas vazias. "Não fique aí me olhando, rapaz. Vista logo a túnica de um del—Oh!" O olhar do alquimista se fixara na mancha escura que Galeran ostentava cintura. "Que má sorte, rapaz!"

Má sorte, de fato. O virote cuspido pela besta se aninhara abaixo das costelas, e pelo menos metade da haste encontrava-se enterrada na carne.

"Consegue caminhar?"

A pergunta o pegou de surpresa. Era tão inusitada quanto… pertinente. Seria capaz de se mover com um ferimento daquela natureza?

Cranegg o ajudou a vestir a túnica e as sandálias de um dos legionários mortos, tendo o cuidado de abrir um furo para acomodar a haste do virote — e também para dar a impressão que Galeran a vestia quando foi atingido.

"Esfregue essa mão ensanguentada na testa," disse Cranegg. "Isso, espalhe por esse lado do rosto. Agora olhe para mim. Você não é mais terano que era momentos atrás só porque se veste como um. Eu poderia apostar meu peso em ouro que qualquer um lá fora saberia que você é um inimigo se fazendo passar por um legionário. Mas o sangue… este é melhor ator que você. Eles vão olhar no fundo dos seus olhos, mas o sangue vai roubar a cena. Além dos porcos, é claro."

Eles emergiram do piso colapsado empurrados pela fumaça. Cranegg gritava que os herídios os haviam rechaçado no túnel e agora ateavam fogo na mina. Os soldados no pátio trocaram olhares confusos entre si, e Galeran não entendeu se o faziam porque suspeitavam daquele par de soldados ou porque um porco em chamas que acabara de surgir em meio à fumaça investia aos guinchos contra uma carroça carregada de lanças. Talvez o sangue também tivesse feito sua parte como Cranegg havia sugerido, pois quando as furiosas labaredas que brotavam do buraco no chão ameaçavam se espalhar além da frágil estrutura do galinheiro, os soldados já não prestavam atenção neles dois. Uma coluna de fumaça preta ganhou os ares.

O trecho da muralha que Baslen escolhera para enfraquecer com a minagem dava no pequeno pátio onde o alquimista e ele haviam chegado. Se a conflagração iniciada no bolsão desse resultado, parte da imensa muralha cederia e o exército sitiante concentraria o ataque na torre adjacente. Esse era o plano, e isso significava uma iminente chuva de flechas, pedras, fogo… e sangue. Eles não podiam ficar ali. Galeran olhou ao redor enquanto se apoiava nos ombros de Cranegg em busca de um lugar para se esconderem, mas quanto mais olhava, mais claro ficava que algo não estava certo. "Espere."

Cranegg deteve a caminhada. "Que houve? Não dá mais para você, rapaz?"

"Não é isso. Veja as paredes da muralha interna… os arcos."

O alquimista franziu o cenho. “Que arcos?”

“Justamente”, disse Galeran num tom que misturava excitação e dor. “Eles reforçaram a muralha interna. Fecharam os arcos de passagem com pedra e massa terana, veja o contorno na parede.”

O alquimista investigou o desenho da alvenaria recente sob os arcos. “Por isso não houve contraminagem,” ponderou Cranegg. “Não sabiam apenas do túnel, mas também que escavávamos nesta direção.”

“É um beco sem saída, temos que avisá-los!”

“O único caminho é para cima”, disse Cranegg antes de arrastá-lo sobre os ombros rumo à escada que levava às ameias.

Vencer os degraus com um virote enterrado na carne mostrou-se um desafio maior que a escavação do túnel. Um constante frio na barriga deixava suas pernas bambas, aumentando a carga sobre o alquimista. Ao atingirem o patamar no topo da muralha, ambos precisaram recuperar o fôlego.

O adarve comportava a tensão característica de uma cidade sitiada. Soldados se movimentavam nos dois sentidos da estreita passarela, transportando armas e suprimentos entre as dezenas de torres que circundavam a cidade e compunham sua linha de defesa. Galeran sabia que a maioria do efetivo que fazia esse leva-e-traz era integrada por conscritos, provavelmente das províncias da margem do outro lado do Verga — eram jovens demais quando comparados aos temidos legionários de Teras. Já os patamares das torres eram ocupados por veteranos experientes, cujo olhar treinado os qualificava para a função de sentinelas.

Cranegg arriscou uma espiada além das ameias. “A fumaça atraiu a atenção dos nossos. Parece que Baslen já está posicionando a vanguarda.”

“Alguma chance dessa torre ruir junto com a muralha?”

O alquimista não precisou olhar para a torre para balançar a cabeça em resposta.

Galeran soltou um gemido de dor e frustração. Suas mãos abrigavam calos, os músculos estavam inchados, narinas e garganta cheias de terra, e o maldito virote enterrado na barriga em breve cobraria sua paga. Tudo isso em vão.

“Que faz aqui, Cranegg?” Era a primeira vez que se dirigia ao alquimista pelo nome.

Se ia mesmo morrer no quintal do inimigo, não haveria mal em tentar arrancar a verdade dos lábios do alquimista. “Digo, se devo acreditar no que dizem, você frequentava a Corte Azul, era próximo do rei… como veio parar aqui?”

A resposta veio sob um olhar indagador. “Você dá muito crédito a conversas de fogueira.”

“Ora, vamos…” Galeran deu uma risada dolorida. “Não é como se eu fosse espalhar seus segredos por aí, homem. Quer saber o que dizem também? Que você é um tipo de feiticeiro, um bruxo de Pajan ou coisa que o valha.”

O alquimista permaneceu em silêncio.

“Seja como for,” disse Galeran, “Aquilo que vi no bolsão não pode ter sido simplesmente coisa de quem se esfrega em pedras e vende poções baratas. Não me leve a mal, sou testemunha do seu valor. Você pode não ter manejado uma picareta, mas nos trouxe até aqui. Agora o que fez com o rugino —”

“Ah! Tudo se resume ao rugino,” disse Cranegg. “Que acha fiz com ele?”

O tom do alquimista era de quem havia se ofendido, mas Galeran não deixou de notar a malícia nas entrelinhas. Era como se Cranegg ansiasse pela acusação. “Necromante,” disse Galeran em voz baixa, mas em tom de desafio. Ele pensou ter visto a fração de um sorriso no rosto do alquimista ao escutar aquela palavra. O desgraçado se orgulhava daquilo.

O som de trombetas do lado de fora alcançou as muralhas ao mesmo tempo em que o vento vindo montanhas ao norte ganhava força. Em pouco tempo a fumaça que subia do pátio envolveu a torre ao lado, expulsando os defensores das ameias. Cranegg encostou uma das mãos no chão de pedra sob si e murmurou algo com os olhos fechados. “De fato a hora chegou, a muralha está prestes a ruir. É melhor sairmos daqui, rapaz.”

“Mas nossos homens… eles serão massacrados!”

“E você quer juntar-se a eles?”

“Não, eu…” Não era fôlego que buscava para seguir falando. Era coragem. “Eu quero ser útil.”

Pela primeira vez Galeran sentiu que suas palavras haviam desarmado o cinismo do alquimista. O olhar sob as espessas sobrancelhas eram de incredulidade. “Você ouviu o que ouviu, necromante. Quero ser útil. Como o rugino.”

“Você não sabe o que pede, rapaz. O rugino era uma alma atormentada, cheia de ódio. Transformá-lo num instrumento de morte não foi difícil. Penso que não seja o caso.”

“Não dou a mínima para o que pensa! Se é ódio que quer eu já o odeio por negar-me a vontade. Minha vida se esvai e eu preciso fazer — vou fazer! — algo pelo nosso exército, nem que me restem dois passos apenas.” Galeran imediatamente percebeu a mudança na expressão do alquimista. A compaixão do instante anterior dera lugar à fria ponderação.

“*Tenho pouco uso para esse seu ódio*, rapaz. Já para sua vontade...” Cranegg meteu as mãos sob a túnica terana e sacou da cintura uma adaga e uma pedra. Galeran sentiu um alívio momentâneo quando percebeu que a pedra não era verde. “Dê-me sua mão.”

Galeran estendeu a mão sem pestanejar. Já não havia sentido em questionar as estranhas ordens do alquimista. Ele mal sentiu a lâmina riscar-lhe a palma senão pelo repentino ardor do caminho que se abria na carne antes do sangue aflorar. Cranegg pressionou a pedra reluzente contra o corte. “Não há como voltar atrás depois disso.”

“Faça.”

Cranegg envolveu-lhe o punho com suas mãos macilentas, lançando olhares furtivos para os dois lados do adarve antes de fechar os olhos e prosseguir. As primeiras palavras naquele dialeto incompreensível deixaram os lábios do alquimista quase num sussurro, e Galeran sentiu uma onda de calor irradiar do punho para o resto do corpo, acompanhada de uma vibração e de um zumbido no ouvido que aumentavam na medida em que o alquimista levava adiante o sinistro feitiço. Quando Cranegg abriu novamente os olhos, Galeran quase estranhou ainda estar vivo.

“Mantenha o punho cerrado tanto quanto possível. Quando chegar a hora, pressione a palma da mão contra aquela pedra maior nas ameias. Não estranhe ao perceber-se cego como um morcego. Concentre-se apenas em buscar as raízes da muralha.”

“Você não estará aqui?” Foi quase um pedido.

“Não, rapaz” disse Cranegg. “Não quero estar por perto se isso funcionar como espero.”

“E quanto a Baslen e os outros… Saberão o que eu fiz?”

“Não.”

A resposta curta e seca dizia tudo. Cranegg não queria estar por perto, não queria ter que dar explicações. Até onde os herídios sabiam, ambos haviam perdido a vida na mina.

“Adeus, rapaz.” Cranegg já empunhava o mesmo toco de cera que os salvara no bolsão. Galeran tentou lembrar-se do nome da vela, mas este já lhe fugira. Um instante e uma fagulha negra depois, o alquimista já não estava mais lá.

Sozinho. Mesmo em meio aos muitos inimigos que ocupavam as ruas e muralhas da movimentada urbe, estava sozinho.

O punho fechado vibrava como se tivesse vida própria, com um zumbido que se misturava ao som das trombetas herídias a ecoar mais uma vez do lado de fora. Galeran espichou o pescoço entre os merlões como há pouco fizera o alquimista. Foi possível ver as poucas armas de cerco que haviam resistido à investida dos teranos já posicionadas no descampado que se estendia das margens do Verga até os limites do pântano mais ao sul. Também viu os estandartes das várias companhias de mercenários arregimentadas por Baslen para a campanha contra os teranos. Valentes do Galiforte, Boas Lanças, Herdeiros de Nada, Ecos Errantes… as grandes companhias estavam todas lá, juntas a outras não tão grandes ou de pouca fama.

Houve um ligeiro tremor — tão discreto a princípio que ele podia jurar ter sido o único no adarve a senti-lo. Nada na maneira como se comportavam os defensores que iam e vinham sugeria que soubessem o que estava prestes a acontecer. Quando o trecho da muralha sobre o local onde os mineiros haviam escavado o bolsão na mina ruiu sob o próprio peso, a fumaça preta deu lugar a uma volumosa nuvem de farelo de pedra.

Mais uma vez Galeran viu-se envolvido pela poeira asfixiante, e em meio aos caos instalado ninguém percebeu sua gargalhada. Ao abismo com tudo! Entregara sua alma ao necromante, quem o recriminaria por um último instante de alegria? Ele mirou o punho fechado, cuja vibração ficara ainda mais forte após o colapso da muralha. Mais forte também eram a fraqueza que lhe consumia o ânimo e a esmagadora sensação de que seu tempo enfim acabara. Não há como voltar atrás depois disso. Ele não voltaria.

“Por Herídia!”

Escuridão.

Vazia escuridão. Nada a ser visto.

Os sons da urbe, dos soldados dentro e fora das muralhas, das trombetas e do vento haviam sucumbido ao mais absoluto silêncio. Nada a ser ouvido.

Tentou se mover, mas não foi possível. Não havia corpo! — ao menos não como esperava. Havia algo indefinido, uma sensação de existir, uma espécie de torpor, como se tivesse permanecido uma vida inteira na mesma posição e agora, com muito esforço, buscasse se movimentar. Mas para onde? No vazio, ao mesmo tempo insondável, onde nada enxergava ou ouvia, não havia para onde ir, nem de onde sair. Não teria seguido à risca as ordens de Cranegg? Afinal, espalmara a mão contra pedra… ou não? Teria sido um erro entregar seu destino nas mãos do alquimista que se revelara necromante?

Restava-lhe lamentar… e odiar. Sim, porque ódio era algo que ainda podia sentir, mesmo que isso de nada lhe servisse. A Cranegg tampouco servira. Tenho pouco uso para esse seu ódio, foram as palavras do necromante. Mas ele também dissera algo mais…

Vontade! Seria essa a resposta? Sua vontade em ser útil, em entregar-se à causa herídia? Cranegg dissera que ele ficaria cego como um morcego, e que deveria concentrar seus esforços em buscar as raízes da muralha. Qualquer que fosse o significado dessas palavras, faria bom uso de sua vontade em tentar.

E tentou, mas por mais que tentasse visualizar com os olhos da mente o que fossem as tais raízes da muralha, nada era capaz de arrancá-lo daquele torpor maldito. Não desistiria. Não havia alternativa. Encontraria um meio de romper as amarras invisíveis naquela escuridão assombrosa. Mas todo esforço, todo empenho colocado à disposição de sua vontade seriam o bastante para encontrar as tais raízes?

Somente quando a estranha dormência deu lugar a uma inquietude latejante, um formigamento que parecia descer diretamente de sua cabeça para o resto de um corpo que não estava lá, é que soube estar no caminho certo. Ainda que não sentisse a própria carne, o formigamento alastrou-se pelos braços. Em seguida irradiou pelo tronco, virilha e pernas até alcançar os pés. Sentiu-os imóveis, não como se estivessem fincados no lodo, mas como que amalgamados a uma base sólida, compacta. Eram imensos blocos que se agarravam a seu corpo como uma prisão asfixiante.

Não. Prisão seria se fosse o Galeran de carne e osso a escavar o vazio em busca de uma saída. Não mais. Ele simplesmente não era mais quem um dia fora. Era pedra e cimento. Antigo como as raízes das montanhas, mas não por muito tempo.

Não iria longe, mas sabia o que fazer.

* * *

Um misto de incredulidade e euforia do tamanho da nuvem de poeira que se erguia na muralha adiante havia se apossado dos homens.

Baslen firmou a manopla nas rédeas da égua inquieta e ergueu sobre a cabeça a espada com a qual a comitiva adamenha lhe presenteara. Se ainda ontem castigava os miolos em busca de um nome para batizá-la, o momento fortuito diante de si oferecia resposta não apenas para esta, mas também para a questão do ataque à urbe. Quebramuro seria seu nome, e com ela lideraria a vanguarda sobre as ruínas da torre que há pouco se descolara da muralha, desabando sobre o descampado.

Os relatos daqueles que haviam testemunhado o incidente ainda ecoavam pelas fileiras, espalhando-se como chama em meio à palha seca, e ainda que Baslen tivesse por hábito fiar-se na palavra de seus comandados, preferia acreditar que haviam sido vítimas da apreensão e da excitação que se manifestam antes de um combate — e que por vezes afetam o juízo dos combatentes.

Não que isso fosse importante agora que tinham uma cidade para retomar, mas não podia deixar de pensar que se decidisse dar crédito aos rumores, a torre que agora jazia esfacelada junto à muralha de Asbodan havia, por vontade própria, dado dois passos antes de ir ao chão.

IN COLOR! GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Antes e depois do monstro

BORIS KARLOFF

Ele tem um dos rostos mais reconhecidos do cinema. De certa forma. Ou melhor, graças a ele é que temos um dos rostos, uma das imagens mais marcantes do cinema e dos filmes de terror de todos os tempos: o monstro de Frankenstein.

Boris Karloff, cujo nome verdadeiro era **William Henry Pratt** ("Billy" para os amigos), ao contrário do que seu nome artístico implicava, era inglês, nascido em Camberwell, em 23 de novembro de 1887. Filho de um pai muito britânico e uma mãe indiana, Karloff tinha uma aparência um pouco diferente para a época e local, uma pele mais escura, certamente um herança de sua linhagem materna.

Era uma pessoa educada, com os modos corretos de um cavalheiro, rosto largo, uma figura alta e magra e olhos fundos. Uma dificuldade para seguir a carreira diplomática, a intenção de seus pais, era que ele era gago e tinha a língua presa. A gagueira foi superada e boa parte da língua presa também (apesar de poder ser notada levemente nas suas atuações), mas mesmo assim, Karloff não seguiu a carreira diplomática.

Em 1909 largou os estudos, saiu de casa em busca de seu próprio caminho. Pegou trabalhos esporádicos, o que conseguiu encontrar, até mesmo como auxiliar em fazendas, para ter alguma renda, até começar a se dedicar a atuação. Nessa época, para não causar problemas para a família, usava o nome artístico de Boris Karloff, que soava exótico o suficiente para combinar com sua aparência.

Alternando o teatro com filmes, Karloff participou de vários filmes mudos, de filmes seriados, os pequenos filmes de curta duração que passavam antes da atração principal, que "continuavam" na semana seguinte, geralmente de ação ou policial. Sempre em papéis menores ou em filmes com pouco destaque.

O que muita gente não sabe é que Karloff muitos papéis antes de ficar conhecido do público. Foram 80 filmes antes de participar de *Frankenstein* (1931) e Karloff já tinha 44 anos na época. Para se criar uma certa aura de mistério, o crédito para o monstro foi divulgado inicialmente como "?", mas o sucesso estrondoso do filme acabou mandando Karloff para o estrelato da noite para o dia.

Os executivos do estúdios da Universal queriam que **Bela Lugosi** interpretasse o monstro no filme, e chegaram até a fazer um cartaz com o nome do ator, conhecido do público por conta de *Drácula* (1931), mas Lugosi se recusou a pegar um papel sem falas. Anos depois, ele se arrependeu dessa decisão, e participou de continuações de Frankenstein, mas, ironicamente, era obrigado a imitar a atuação de Karloff.

Em *Frankenstein*, Karloff passava por torturantes sessões de maquiagem que duravam 4 horas a cada dia, nas mãos do lendário **Jack Pierce**, que criou uma versão bem diferente do monstro do que estava no livro, (e que acabou se tornando a mais icônica da história). A maquiagem era muito pesada (em comparação com outras da época), mas a roupa era ainda mais! Karloff era uma pessoa alta, mas magra, o que não era muito assustador para a criatura, então a roupa tinha enchimentos e partes para fazer o monstro parece maior. Só os sapatos (que eram feitos para aumentar a altura do ator) pesavam mais de cinco quilos cada um.

Lembrando que Karloff não era jovem na época, todo o processo de atuação no filme foi muito extenuante, o que trouxe consequências para toda a vida do ator, que teve que fazer três cirurgias por problemas nas costas. Karloff interpretou o monstro de Frankenstein apenas três vezes: no primeiro filme, em *A Noiva de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, 1935) e *O Filho de Frankenstein* (*Son of Frankenstein*, 1939. Depois interpretou o próprio Dr. Frankenstein em *O Castelo de Frankenstein* (*Frankenstein*, 1970, 1958).

Depois dos filmes de Frankenstein, Karloff cravou seu nome no cinema de terror, emplacando outro sucesso da Universal em 1932, *A Múmia* (*The Mummy*), com sua representação assustadora de Imothep. Karloff aparece como múmia apenas em apenas uma cena, mas foi suficiente para marcar novamente a história do cinema de terror.

Participando de uma quantidade imensa de filmes, Karloff se mostrou um ator versátil, que não se prendeu ao terror, embora nunca tivesse recusado ou reclamando de qualquer papel do gênero, ao qual ele tinha uma gratidão imensa (Karloff se referia ao monstro de Frankenstein como *"my old boy"*). Em inúmeros filmes policiais e de suspense, Karloff mostrou sua habilidade como ator: em uns era um terrível vilão, em outros, era o personagem mais adorável do filme.

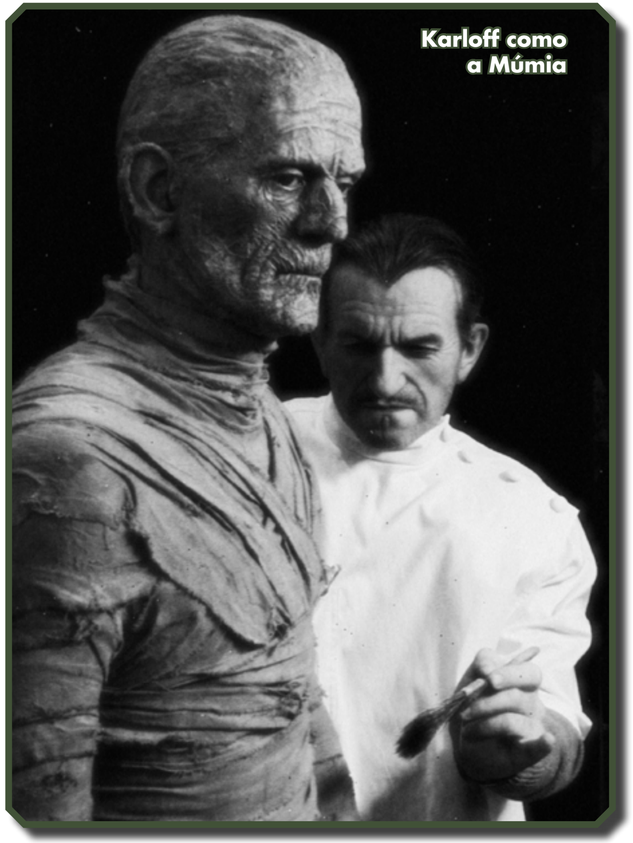
Chegando na década de 1940, decidiu deixar um pouco o cinema de lado e se dedicar ao teatro, uma de suas paixões. Uma de suas atuações mais memoráveis foi na peça *Este Mundo é um Hospício* (*Arsenic and Old Lace*, de **Frank Capra**), onde interpretava um gângster que é confundido o tempo todo com... Boris Karloff!

Além de filmes, Karloff fez muitas narrações para rádio e televisão, uma atividade da qual gostava muito, principalmente nos últimos anos de sua vida, quando seus problemas de saúde o impediam de ficar em pé por muito tempo.

Uma narração em especial era muito querida de Karloff; a que ele fez para a animação *Como o Grinch Roubou o Natal* (*How the Grinch Stole Christmas!*, 1966). Além de narrar, ele fez a voz do Grinch. Karloff era um grande admirador de histórias infantis, especialmente do autor **Dr. Seuss**, e depois de afirmar isso numa entrevista, foi convidado a participar dessa produção, o que ele aceitou com entusiasmo. Karloff sabia os trechos da história de memória, antes mesmo de ler o roteiro.

Outro trabalho notável de Karloff foi na animação em *stop-motion A Festa do Monstro Maluco* (*Mad Monster Party?*, 1967), onde o doutor Frankenstein (voz de Boris Karloff) resolve dar uma festa para mostrar para seus amigos monstros (Drácula, o Lobisomem, a Múmia e outros) sua mais nova invenção.

Karloff trabalhou atuando até os últimos anos de sua vida, mesmo quando não podia mais ficar em pé, sendo filmado sentado e em cadeira de rodas. Ainda assim, entregava ao público personagens profundos, fortes e


Karloff como a Múmia

carismáticos, olhares e expressões marcantes, que até mesmo quando o filme não era lá aquela maravilha de roteiro ou produção, ficava divertido ou bom de se ver porque tinha Karloff em algumas cenas.

Seu último filme lançado ainda em vida foi *A Maldição do Altar Escarlate* (*Curse of the Crimson Altar*, 1968), onde contracenava com seu amigo **Christopher Lee** e com **Barbara Steele**. Depois de sua morte em 1969 (com 81 anos), foram lançados mais cinco filmes, *A Câmara do Terror* (*Fear Chamber*, 1969), *Serenata Macabra* (*House of Evil*, 1969), *Cauldron of Blood*, (*El Coleccionista de cadaveres*, 1970), *Invasão Sinistra* (*The Incredible Invasion*, 1971) e *A Serpente do Terror* (*Isle of the Snake People, La muerte viviente*, 1971).

Karloff era um dos monstros gentis do cinema. Nas telas, criou uma das criaturas mais assustadores da história. Na vida real, era uma pessoa amável e simpática, cujos passatempos favoritos incluem cultivar rosas, beber chá, histórias infantis, jogar *cricket* e assistir rugby. Um ator dedicado, que levava a sério sua profissão, dando o melhor de si em qualquer que fosse o filme em que estivesse trabalhando.

Um artista que deve ser lembrado não apenas como o monstro que ajudou a tornar famoso, mas como o adorável contador de histórias assustadoras, que depois do susto, ria com a audiência e convidava seus colegas para tomar sorvete.

Curiosidades

• Quando sua única filha **Sarah** nasceu (em 1938, no mesmo dia de seu aniversário), ele estava gravando o filme *O Filho de Frankenstein*. Quando foi informado, Karloff deixou o set de filmagens e correu para o hospital... ainda usando a maquiagem do Monstro!

• Foi um dos fundadores da Screen Actors Guild, um dos mais importantes sindicatos americanos de atores e empregados na indústria cinematográfica.

• Por muito tempo, foi vizinho de **Christopher Lee**, outro grande ator de terror (e outros gêneros!).

• Atuou em 167 filmes.

• Quando sua morte foi noticiada pelo jornal *The New York Times*, a foto usada foi uma do monstro de Frankenstein dos filmes, mas erroneamente mostrava **Glenn Strange**, o ator que substituiu Karloff nas continuações, maquiado como o Monstro.

ROGERIO SALADINO

DOIS MUNDOS À BEIRA DE UM CONFLITO. UM PLANETA MORTO.
UM SEGREDO QUE MUDARÁ UM IMPÉRIO ESPACIAL PARA SEMPRE.

DISPONÍVEL EM VERSÃO FÍSICA E DIGITAL!

JAMBÔ

NERDIZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!

20 momentos
marcantes nos
20 anos do
maior e mais
querido
universo de
fantasia do Brasil
NO OLHO DA TORMENTA

Era maio de 1999. Na cidade de São Paulo, milhares de RPGistas se reuniam na marquise do Parque do Ibirapuera para participar do VII Encontro Internacional de RPG.

Dentre convidados internacionais como **Peter Adkison**, da poderosa Wizards of the Coast, mais de mil mesas de jogo e diversos lançamentos de RPGs já consagrados no exterior, um acontecimento marcou para sempre o evento: o lançamento da primeira edição de *Tormenta*, cenário produzido pelo trio mais famoso do RPG brasileiro: **Marcelo Cassaro**, **Rogerio Saladino** e **JM Trevisan**.

De início uma ambientação simples, que buscava reunir os diversos materiais publicados ao longo de 50 edições da revista *Dragão Brasil* sob um único teto, *Tormenta* cresceu e se tornou o RPG mais popular do Brasil. Extrapolou o próprio jogo e se expandiu, ganhando quadrinhos, contos, romances, livros-jogos, miniaturas, streams online, acessórios e até jogos eletrônicos.

Em maio de 2019, *Tormenta* completa 20 anos de muitas aventuras. Para comemorar, vamos relembrar 20 momentos marcantes dessa história.

1. Dragão 50: O início de tudo

Pedra fundamental do cenário, *Tormenta 1ª edição* era um livro de 80 páginas, capa preta, que vinha como encarte gratuito na *Dragão Brasil* 50. Reunia personagens, lugares, artefatos, deuses, criaturas e tramas de cinco anos de revista em um cenário único e coeso, com regras para três sistemas (*3D&T*, *AD&D 2ª Edição* e *GURPS*). O encarte foi tão bem recebido que todos os exemplares da revista disponíveis no VII EIRPG esgotaram muito antes do fim do evento.

Em seu início, Arton era um mundo com bastante espaço para crescer, restrito a quatro grandes cidades principais (Valkaria, Vectora, Triunphus e Malpetrim) e algumas regiões selvagens (como Galrasia, o Deserto da Perdição e outras). Arton era assolado por duas grandes ameaças: a Tormenta (que na época era ainda bastante abstrata e misteriosa) e a Aliança Negra (que já havia conquistado o continente sul, Lamnor, e destruído Lenórienn, tornando os elfos sem pátria um grande diferencial).

Um aspecto hoje essencial de *Tormenta* não fôra abordado, no entanto: os deuses. Apesar dos nomes de algumas divindades aparecerem aqui e ali, o Panteão só foi descrito de modo definitivo alguns meses mais tarde, em um suplemento gratuito distribuído em conjunto com a *DB 54*. A maioria dos deuses atuais já estava ali, mas com algumas diferenças: Tauron ainda não existia (em seu lugar havia a Divina Serpente), Glórienn era deusa maior, Kallyadranoch era chamado de "o Terceiro" e estava esquecido, Sszzaas estava preso em forma de avatar e Valkaria era uma estátua. O suplemento também apresentava os sumo-sacerdotes dos vinte deuses, com seus históricos e fichas completos.

O sucesso absoluto levou ao rápido esgotamento da *DB* 50, o que obrigou os autores a lançarem uma segunda edição do livro apenas um ano depois. Essa edição, por ser vendida sozinha, trazia apenas regras para *3D&T* (respeitando assim os direitos autorais dos demais jogos), mas adicionava também o conteúdo do suplemento *O Panteão* e alguns outros materiais que apareceram na revista durante aquele ano (como halflings e goblins).

2. Holy Avenger: um mangá marcando época

Um dos fatores que também impulsionou o sucesso de Tormenta, *Holy Avenger* começou como uma aventura de RPG dividida em três partes, nas *DB* 44, 45 e 46 (com alguns de seus elementos sendo ainda mais antigos). A popularidade de seus personagens e ambientes foi tão grande que os peronsagens foram prontamente inseridos no cenário e uma HQ escrita por Marcelo Cassaro e desenhada por **Erica Awano** foi lançada quase simultaneamente.

Holy Avenger foi um dos quadrinhos brasileiros mais bem-sucedidos da história, tendo recebido grande reconhecimento nacional e internacional. A saga de Lisandra, Sandro, Niele e Tork durou 40 edições e ajudou a definir vários pontos importantes de *Tormenta*, mostrando pela primeira vez diversos personagens e reinos, além de causar um impacto profundo na história artoniana.

O sucesso fez com que a saga desse origem a diversos *spin-offs*, incluindo edições especiais, um artbook, um audiodrama (com mestres da dublagem nacional, como **Guilherme Briggs**), suplementos de RPG e até game. Não à toa, o mangá foi publicado e republicado diversas vezes ao longo dos anos.

Atualmente os fãs podem ler a saga original nos quatro volumes da Edição Definitiva lançada pela Jambô, com capa dura, novas artes de Erica Awano, acabamento de luxo e diversos extras.

3. Os melhores fãs do Brasil

Desde o princípio, *Tormenta* sempre contou com uma comunidade de fãs muito ativa, que inclusive ajudou a moldar muitos aspectos importantes de Arton. Meros quinze dias após o lançamento do cenário já existia na internet a *Lista Tormenta*, um lugar onde todos podiam se reunir para discutir histórias, personagens e teorias malucas. Lá surgiram diversos autores — como o aclamado **Raphael Draccon** e nosso **Álvaro "Jamil" Freitas** — além de diversos materiais, como a deusa Lena, a raça dos halflings, demônios da Tormenta, personagens famosos (como Atavus, Siberus e Cyrandur Wallas), playtests de livros e muito mais.

Com a popularização cada vez maior da internet, muitos outros materiais surgiram. É impossível citar todos, mas vale lembrar de netbooks como o *Magibol* (que eventualmente foi publicado aqui nas páginas da *DB*), o *3D&T Super Manual Turbo* (de capa verde), os vários guias e manuais de **Maury "Shi Dark" Abreu**, a revista digital *Pergaminhos de Tanna-Toh*, brincadeiras como a *DragonSlayer Online*, adaptações de *Tormenta* para os mais diversos sistemas, uma infinidade de blogs e iniciativas…

Outra plataforma que serviu (e continua servindo) como espaço importante para a produção de conteúdo por fãs é o Fórum da Jambô. No seu interior já nasceram inúmeros projetos e materiais de qualidade, sendo talvez o mais famoso o *Projeto Aliança Negra* (um netbook de mais de 100 páginas sobre a horda goblinoide, que preencheu um importante vácuo até que a história oficial de Thwor Ironfist e seus exércitos fosse contada). Até hoje o Fórum continua movimentado com tópicos como análises de classes e raças, guias específicos para montarias, itens mágicos, linhas do tempo e, claro, os combeiros de plantão!

São tantos fãs produzindo tanto material interessante que vários deles acabaram se tornando autores, ilustradores, diagramadores e diversas outras funções oficiais. Entre exemplos mais recentes, **Bruno Schlatter** (*Mundos dos Deuses*), **Lobo Borges** (*Ledd*), **Marlon Teske** (*Tormenta Alpha*), **Tiago Ribeiro** (*Manual da Magia*), **João Paulo Pereira** (*Gazeta do Reinado*) e **Álvaro Freitas** (*Império de Jade*) já deixaram sua marca no cenário.

4. O sonho da revista (Tormenta) própria

A popularidade instantânea fez com que a demanda por materiais de *Tormenta* na *Dragão Brasil* se tornasse muito alta. Eram muitos elementos para se aprofundar, mistérios para criar e resolver, pedidos por novos reinos, lugares, personagens, itens mágicos, aventuras… Tudo isso levou ao lançamento de uma revista nova, com material exclusivo.

Caso único no RPG nacional, já que era uma revista dedicada a um único cenário, a *Revista Tormenta*, cumpriu muito bem ao longo de suas dezessete edições o papel de preencher lacunas deixadas pelos livros básicos e dar uma forma mais acabada ao mundo de Arton. Em suas páginas os reinos principais do Reinado foram descritos pela primeira vez, assim como os Mundos dos

Deuses. Outros elementos como a Academia Arcana, os Cavaleiros da Ordem da Luz, o Protetorado do Reino, os Tiranos de Callistia, a Praga Coral de Lomatubar, o vilão Crânio Negro e os Dragões-Reis também foram descritos pela primeira vez em detalhes na revista.

Nela também avançaram diversas tramas importantes, como o pontapé inicial da Libertação de Valkaria (com a aventura A Busca por Kalamar) e a ascensão do atual sumo-sacerdote de Hyninn, Rodleck Leverick, bem como a publicação de diversos contos hoje clássicos do cenário.

A revista oficial também criou algumas tradições próprias, como a seção de cartas respondida pelo necromante Vladislav Tpish, e os pôsteres duplos que vinham de brinde em diversas edições (trazendo desde um mapa do Reinado até personagens clássicos como Mestre Arsenal e Thwor Ironfist no traço de artistas como **André Vazzios**). Outra marca registrada era *Gorendill, a Cidade do Leitor*, uma cidade construída a cada edição da revista com uma matéria enviada por fãs.

5. A divisão: D20 vs 3D&T

No início dos anos 2000, uma grande febre atingiu o RPG mundial. O lançamento da 3ª edição de *Dungeons & Dragons* veio acompanhado da famigerada Licença Aberta D20 (OGL), que permitia a qualquer um lançar comercialmente produtos compatíveis com as novas regras do primeiro RPG do mundo. Os autores de *Tormenta* nunca esconderam seu grande apreço por *D&D* e seus cenários, e esta era a oportunidade perfeita para juntar as duas coisas. Ao mesmo tempo, o lançamento do Manual Vermelho em 2000 ajudou a popularizar ainda mais o sistema *3D&T*, que finalmente ganhava um módulo básico realmente completo.

Os dois fatos levaram *Tormenta* a uma era de divisão entre dois sistemas: D20 e 3D&T (em suas múltiplas edições). Nesse período era comum que livros fossem lançados para um sistema e mais tarde para o outro, ou mesmo com regras para os dois sistemas ao mesmo tempo. Mas como *3D&T* dependia exclusivamente de suporte local, também ganhou alguns livros exclusivos para solidificar o sistema (como o *Manual dos Monstros* e as duas edições do *Manual do Aventureiro*).

Os livros básicos dessa época (*Tormenta D20* e *Tormenta 3D&T*) trouxeram grandes mudanças, como a queda de Khalifor e a revelação dos Lordes da Tormenta. Dois volumes de *Só Aventuras* resgataram aventuras clássicas da *Dragão Brasil* com regras multissistema. O fim de *Holy Avenger* permitiu o lançamento de *Holy Avenger D20* (e, mais tarde, *3D&T*), que traduzia em regras os acontecimentos do mangá (no mesmo estilo do mais recente *Guia da Trilogia*). E, especialmente, *O Reinado* — aclamado até hoje como uma das melhores produções do RPG nacional — trazia descrições em detalhes de todos os reinos de Arton-Norte.

Esta "era" se encerrou com a publicação de *A Libertação de Valkaria*, a primeira mega aventura de *Tormenta*, em que aventureiros finalmente libertavam a deusa de sua prisão de pedra, enfrentando vinte masmorras temáticas. Após este lançamento, o Trio encerrou suas atividades com a antiga editora.

O que poderia ser uma época de incertezas acabou abrindo muitas outras portas.

6. Um mundo (quase) novo

Em conjunto com o *Estúdio Mantícora*, de **Marcelo** e **Ricardo Wendel**, Marcelo Cassaro criou um cenário "paralelo" para *Tormenta*: os *Reinos de Moreania*. Uma ilha-continente do outro lado do oceano populada por humanos com traços animais, que apareceu pela primeira vez nas páginas da revista *DragonSlayer*, a substituta espiritual da *Dragão Brasil*, comandada pelo Trio e seus novos parceiros.

O cenário ganhou bastante material na revista, além de uma série em quadrinhos (*Dragon Bride*) com a mesma equipe de *Holy Avenger* e até uma cidade do leitor nos mesmos moldes da antiga Gorendill (chamada DeepGate).

Para aproveitar a simplicidade do novo continente os autores também lançaram os manuais básicos de *Primeira Aventura*, uma versão simplificada (e muito mais barata e acessível) do sistema D20, com o objetivo de facilitar o acesso do público. A ideia era que Moreania e Primeira Aventura fossem portas de entrada para seus irmãos mais complexos.

O novo cenário chegou a ganhar uma aventura própria em 2005 (*O Forte do Leão*), mas com o retorno de *Tormenta* em uma nova casa, acabou ficando um pouco de lado. Apesar de elementos de Moreania aparecerem aqui e ali nos materiais do cenário-irmão, a ilha-continente em si ficou sem nenhum lançamento próprio por um longo período. Isso mudou em 2018, com a publicação de *Reinos de Moreania* como um suplemento para *Tormenta RPG*, reunindo todo o material antigo do cenário e abrindo as portas para novas publicações.

7. Uma nova casa, uma nova edição

Com a saída da antiga editora, *Tormenta* precisava de uma nova casa, e a Jambô Editora apostou no potencial ilimitado do cenário.

Aproveitando a chegada de *D&D 3.5* às livrarias para também atualizar as antigas regras, foram publicados *Tormenta - Guia do Jogador 3.5* e *Guia do Mestre 3.5*, ambos no ano de 2005. Com o caminho livre, era hora de fazer Arton avançar.

Esta nova fase de publicações começou com o lançamento de suplementos curtos e baratos, como *Academia Arcana* e *Vectora – Cidade nas Nuvens*, que descreviam os domínios dos dois maiores arquimagos de Arton. Em seguida, entretanto, veio um dos livros mais aguardados da história do cenário até o momento: *O Panteão*.

O suplemento sobre os deuses trazia pela primeira vez as fichas de seus avatares e revelações bombásticas — como a origem da Tormenta, as motivações da Revolta dos Três e quem era "O Terceiro" —, além de marcar a estreia de **Leonel Caldela** e **Guilherme Dei Svaldi** como autores fixos de *Tormenta*. Outro lançamento muito aguardado e adorado deste período foi *Área de Tormenta*. Finalmente descortinando os maiores segredos da maior ameaça do cenário, este suplemento ampliava informações e trazia detalhes sobre os lefeu, sua sociedade, fisiologia, religião, líderes e muito mais. Nesta mesma época também saíram *Piratas & Pistoleiros*, um suplemento sobre os personagens mais fanfarrões de Arton, e *Galrasia: Mundo Perdido*, que enfim revelava a origem e segredos da ilha conhecida por seus dinossauros.

As publicações de *Tormenta 3.5* se encerraram com o lançamento da mega aventura *Contra Arsenal*, que colocava os personagens jogadores no conflito definitivo contra aquele que talvez seja o vilão mais icônico do cenário. Nessa época, a *Wizards of the Coast* anunciava o lançamento da 4ª edição de *D&D* e a descontinuidade da Licença D20.

Impedido de continuar no formato de publicação em que se encontrava, era hora de *Tormenta* buscar um sistema feito só para ele, pela primeira vez.

8. Escatologia e sadismo!

A grande maioria dos cenários de RPG de nível internacional é conhecida por possuir linhas de literatura, para além do próprio material de jogo. Desde seus anos iniciais, os autores de *Tormenta* sempre desejaram que o cenário tivesse seus próprios romances de fantasia. Isso se concretizou graças a Leonel Caldela.

O primeiro teste de Caldela no cenário foi o conto *Ressurreição*, publicado na *Revista Tormenta*. O Trio Tormenta gostou tanto que o convidou para escrever o primeiro romance do cenário. Nascia assim *O Inimigo do Mundo*, ambientado no passado recente de Arton, onde os motivos da chegada da Tormenta eram finalmente revelados. O tom mais adulto e violento surpreendeu alguns fãs, que chegaram a acusar o autor de estar *"chafurdando na escatologia e no sadismo"* (frase que se

tornou ao mesmo tempo piada interna e marca registrada) — mas o sucesso do livro foi tão grande que garantiu duas sequências.

A primeira, *O Crânio e o Corvo*, veio em 2007, apenas um ano após o primeiro romance. Agora ambientada no então presente do cenário, a trama apresentava um novo grupo de protagonistas (encabeçado pelo cavaleiro da luz *Sir* Orion Drake) confrontando o clássico vilão Crânio Negro, o primeiro algoz da Tormenta. Já *O Terceiro Deus*, publicado em 2008, concluía a saga e seus enlaces com os eventos e personagens do primeiro livro.

A *Trilogia da Tormenta*, como ficou conhecida, não deixou pedra sobre pedra. Mudanças profundas foram operadas, reinos inteiros foram afetados, e até temas praticamente intocados desde o início do cenário foram mexidos. Além de ser um prato cheio para a já enorme base de fãs, serviu (e continua servindo) como porta de entrada para os novatos.

Como não podia deixar de ser, eventualmente também ganhou um suplemento traduzindo sua história para regras de RPG, o *Guia da Trilogia*.

9. Sistema próprio, enfim

Com o fim da 3ª edição de *D&D*, os livros de regras básicas do sistema D20 já não estavam mais disponíveis como base para *Tormenta*. Assim, estava na hora de ir em busca de um novo sistema — um sistema próprio (sim, o cenário havia passado por *3D&T*, mas se tratava de um sistema genérico, com outras origens).

Tormenta RPG foi publicado em 2010 com a proposta de ser, ao mesmo tempo, uma continuidade e uma atualização de regras. O sucesso do novo sistema foi tão grande que seu livro básico ganhou várias novas edições (a mais recente sendo a edição Guilda do Macaco, de 2017) e muitos, *muitos* suplementos!

Assim, tivemos os dois volumes do *Bestiário de Arton*, o suplemento de monstros do cenário; o novo *Escudo do Mestre de Tormenta RPG* (e, mais tarde, uma versão de luxo com outra arte); e os manuais com opções de personagens, desde o *Manual das Raças* até os manuais de classes (*Manual do Arcano, do Combate, do Devoto* e *do Malandro*, com o novo autor **Lucas Borne**).

Para ajudar mestres novatos e dar munição aos veteranos, a série *Só Aventuras* também retornou, tendo quatro volumes publicados. Neles, encontramos desde aventuras para personagens iniciantes (no Volume 1), uma minicampanha envolvendo a Vingança Élfica (no Volume 2), aventuras clássicas revisitadas (no Volume 3) e aventuras inéditas para níveis iniciais e intermediários (no Volume 4). Outro suplemento que seguia uma ideia parecida foi *Expedição à Aliança Negra*, que revisitava uma aventura clássica envolvendo a ameaça goblinoide e reunia vários materiais relacionados a Thwor Ironfist e seus seguidores.

Os suplementos de cenário também tiveram força, incluindo *Guerras Táuricas*, *Valkaria: Cidade Sob a Deusa*, a caixa *O Mundo de Arton* (com livros sobre os reinos, os deuses, brasões, símbolos e um mapa magnífico de Arton-Norte) e *Mundos dos Deuses* (que finalmente descrevia em detalhes os Reinos dos Deuses, agora transformados em planetas que orbitam ao redor de Arton).

10. 3D&T de volta

Embora *Tormenta* e *3D&T* tenham caminhado juntos por grande parte do início do cenário, este último passou algum tempo fora de publicação, mesmo sendo bastante querido pelo público. A insistência dos fãs foi tão longa e poderosa que acabou trazendo o jogo de volta, na forma do *Manual 3D&T Alpha*, de 2008.

É claro que o retorno do sistema trouxe também de volta os pedidos por uma nova versão de *Tormenta* para *3D&T*. Os fãs até tiveram um gostinho dessa versão em 2010, com a publicação do *Manual do Aventureiro Alpha* (muito aclamado por suas novas mecânicas revolucionárias), mas ainda não era o bastante. Assim, em 2016 foi publicado *Tormenta Alpha*.

Aproveitando o momento, o novo livro básico se livrou das amarras dos suplementos D20 e tomou um caminho próprio, apresentando uma versão mais "chuta baldes" de Arton. Aqui, não só é possível desafiar os deuses e seus avatares, como é recomendado ir além! Seres de poder antes inimaginável, como o Nada, o Vazio e os Cinco Reis Impossíveis agora têm até ficha própria, e podem ser enfrentados diretamente pelos personagens jogadores. Todo um enorme novo leque de possibilidades se abriu.

Não tardou para *Tormenta Alpha* ganhar suplementos. Em 2017, tivemos o *Manual dos Monstros*, com muitas criaturas e tesouros para o cenário; e, em 2018, o quase mitológico *Manual da Magia*, esperado por mais de dez anos e trazendo diversas novas, digamos, magias — além de itens mágicos, pragas, armadilhas, personagens e muito mais.

Tormenta Alpha vai continuar em 2019, com o lançamento de uma nova edição do *Manual do Aventureiro Alpha*, prometida para agosto.

11. Outros quadrinhos

Desde o início, Tormenta fez dos quadrinhos uma de suas forças. *Holy Avenger* foi apenas a primeira de muitas iniciativas nesse sentido. Tanto dentro das próprias revistas *Dragão Brasil* e *DragonSlayer*, como em volumes independentes, uma grande quantidade de HQs ambientadas no cenário surgiram.

Algumas, como *Dungeon Crawlers*, com texto de Marcelo Cassaro e arte de **Daniel HDR**, começaram publicadas como minisséries, sendo eventualmente coletadas em volume único. Outras, como *20 Deuses*, também de Cassaro, desta vez com arte de **Rafael Françoi**, começaram nas páginas de revistas, depois disponibilizadas gratuitamente na internet, até que foram finalmente reunidas em um formato de álbum — caminho similar ao percorrido pelo mangá *Khalifor*, de J.M. Trevisan e **Ricardo Mango**.

Entre histórias que começaram e ficaram pelo caminho, temos favoritas dos fãs como *Dado Selvagem*, HQs que eventualmente se mudaram para universo próprio como *Mercenário$*, de **Fran Briggs**, e mesmo tirinhas descompromissadas, mas que ainda mostraram elementos do universo, como as histórias da Academia Arcana (e do "vilão" Vincent e seu "lacaio" Toede) que apareciam na *Revista Tormenta*.

Como se vê, muitos profissionais de quadrinhos também podem chamar Tormenta de lar.

12. Ledd: uma nova jornada

Numa época em que as bancas de revistas estavam em declínio e a internet ainda não era tão popular quanto hoje em dia, criar quadrinhos parecia um desafio. Usando um modelo de negócios que ainda não era comum, J.M Trevisan começou a divulgar seu novo mangá, *LEDD*, criado em conjunto com o artista **Lobo Borges**. O truque? Você podia ler tudo de graça na internet.

O quadrinho originalmente podia ser lido em um site próprio, eventualmente fundido com um grande portal de mangás (o *Genkidama*), e posteriormente, no antigo site da Jambô. Graças ao acesso fácil, o mangá se popularizou; pela sua divulgação de forma fascicular, a resposta dos fãs era imediata, gerando teorias e longas discussões sobre os detalhes e mistérios da trama.

Planejada de maneira cuidadosa pelos autores, a história de *Ledd* vem avançando nos últimos anos, retomando suas publicações em 2018 com o volume 5, que marcou também a estreia de um novo desenhista: **Heitor Amatsu**. Correm rumores de que mais novidades vem por aí, em 2019 e além...

13. O primeiro videogame a gente nunca esquece

Muitos dos criadores de *Tormenta* são fãs confessos de games. Com a expansão da franquia mais e mais, o sonho de um jogo eletrônico com os personagens e o mundo sempre se apresentou, perto ou distante. Em 2014, um movimento mais firme nesse sentido aconteceu, com a divulgação do primeiro financiamento coletivo envolvendo *Tormenta*.

Propiciado pelo site **Catarse**, e em conjunto com o curso de Jogos Digitais da **Universidade Feevale**, o projeto *O Desafio dos Deuses* estreou apresentando algo inédito para os fãs: um jogo nacional, para PCs, incluindo personagens famosos em uma nova história, com roteiro capitaneado por Leonel Caldela. O financiamento foi bem-sucedido e seus resultados foram excelentes.

Em estilo *beat-em up*, como os clássicos arcades de *D&D* (*Tower of Doom* e *Shadow Over Mystara*), *O Desafio dos Deuses* trouxe uma jogabilidade simples e divertida, uma história clara e direta e bons gráficos. Além de ser entregue como recompensa aos apoiadores do financiamento coletivo digitalmente, o jogo também ganhou formato físico, com caixa, CD e manual de jogo.

Como não podia deixar de ser, *O Desafio* também recebeu uma versão como um suplemento de RPG, uma das metas estendidas do financiamento.

14. Solo – uma história de Tormenta

Aventuras-solo, onde o texto serve como "mestre" para um único leitor jogar, não são novidade recente em Tormenta. Diversas aventuras curtas e simples já saíram ao longo da história do cenário, como *Assalto ao Mestre-Arsenal* (onde o jogador interpreta o ladrão Andrus, o Aranha), *Caminho do Herói* (em que você é um aspirante do Protetorado do Reino), *Aprendiz de Feiticeiro* e *O Guerreiro e o Dragão* (republicada na recente *DB* 116).

Apesar de pouco numerosas, a popularidade desse tipo de aventura e a larga experiência da Jambô com esse tipo de material (abarcando o lançamento da série *Fighting Fantasy* no Brasil e diversos títulos nacionais) fez com que os autores decidissem lançar uma série de livros-jogos baseados em *Tormenta*. Com um grande diferencial: os livros incluem um sistema de regras completo, que permite ao jogador montar seu personagem escolhendo raças, classes e poderes que afetam diretamente nas possibilidades de resolução da história.

O primeiro volume desta nova linha foi *Ataque a Khalifor* (de Guilherme Dei Svaldi), publicado em 2015, que coloca o jogador na pele de um herói incumbido de se infiltrar nas fileiras da Aliança Negra para impedir seus planos. Em 2016, saiu *O Senhor das Sombras* (de **Athos Beuren**), em que o objetivo é resgatar o príncipe de Zakharov. E em 2018, foi a vez de *O Labirinto de Tapista* (de Lucas Borne), sobre um escravo procurando fugir do reino dos minotauros.

Cada livro-jogo de Tormenta apresenta inúmeros caminhos e possibilidades de aventura, explorando lugares clássicos e novos do mundo de Arton.

15. A Tormenta ao vivo

A era da internet trouxe uma infinidade de novas ferramentas midiáticas muito acessíveis a uma enorme quantidade de pessoas. É claro que a Jambô não deixaria passar essa gama de oportunidades, e desde 2014 mantém um canal no **Youtube** com diversos tipos de vídeos – desde simples notícias aos bate-papos da *Estalagem do Macaco Caolho*, passando por lives de jogos (como a clássica *Klunc Joga!*) e outros. Não demorou para que o sucesso destas transmissões levasse os autores de *Tormenta* a sonhar mais alto.

Em 2015 estreava a primeira versão da *Guilda do Macaco*, a primeira mesa oficial de Tormenta RPG transmitida online. Mestrada por **Bruno Cobbi**, e com participações de criadores do cenário (como Rogerio Saladino e J.M. Trevisan) e colaboradores (como **Azecos**, **Felipe Della Corte**, **Johnny Possani** e **Luiza Melki**), a história se passava no reino de Lomatubar e durou uma temporada de oito episódios. Seu sucesso possibilitou o surgimento de diversas outras streams relacionadas ao cenário.

A primeira delas foi o *RPG das Minas*, uma mesa de RPG jogada apenas por mulheres. O grupo, que contou com diversas mestras e jogadoras (sendo sua formação mais recente composta por **Nina Bichara**, **Bárbara Micael, Camila Gamino**, **Flávia Gasi**, **Marielle Zum Bach** e **Marina Formaglio**), virou Arton de cabeça para baixo em seus mais de 50 episódios, enfrentando a tirania dos mimotauros (?), esmagando pepinos assassinos com a cara do **Nicolas Cage** (?!) e fazendo implantes de motosserras no lugar das mãos de vovós Jujus (!?!?!).

A segunda foi o *Monster Chefe*, paródia do famoso programa culinário da TV aberta, mas com monstros. Pilotado por J.M. Trevisan, Álvaro Freitas e Felipe Della Corte, a ideia do programa é criar um monstro de *Tormenta* do zero, com "ingredientes" e "temperos" escolhidos pelos participantes e espectadores. O programa já tem mais de dez episódios e você pode conferir diversos resultados em edições anteriores da *Dragão Brasil*.

E a terceira, mas não menos importante, é a segunda formação da *Guilda do Macaco*. Agora mestrada por Guilherme Dei Svaldi, a mesa conta com os criadores de *Tormenta* jogando ao vivo em seu próprio cenário.

A *Guilda* vem introduzindo mudanças profundas no cenário, como o surgimento de um novo reino, a morte de personagens importantes, o desaparecimento da Rainha Shivara Sharpblade e a deflagração da Guerra Artoniana pelos Puristas de Yuden.

Você pode acompanhar a Guilda às terças-feiras, no canal do **Twitch**, e os resumos e material mensal aqui mesmo na *Dragão Brasil*.

16. A volta do Dragão

A história de Tormenta tem ligação íntima com a da revista *Dragão Brasil*. Desde 2013, com o fim da *DragonSlayer*, os rpgistas brasileiros estavam órfãos de uma grande revista nacional sobre o *hobby*.

Em 2016, o sucesso da série *Stranger Things* motivou J.M. Trevisan a divulgar a capa falsa de uma suposta nova edição da *Dragão Brasil* com uma adaptação da série (já que tanto o logo da série quanto da revista usavam a mesma tipografia).

A brincadeira causou um alvoroço tão grande que logo ela subiu de patamar, transformando-se em uma edição especial com uma matéria sobre a série e publicada gratuitamente na internet.

O pequeno lançamento gerou uma repercussão tão avassaladora que a equipe da Jambô se viu obrigada a trazer a *Dragão Brasil* de volta — agora em formato digital, produzida e distribuída através de um sistema de financiamento coletivo recorrente.

Como não poderia deixar de ser, *Tormenta* voltou a ganhar destaque nas páginas da *Dragão*, com colunas fixas e matérias frequentes. A *Gazeta do Reinado* traz notícias mensais direto do mundo de Arton; a coluna de **Davide Di Benedetto** mostra resumos e conteúdos sobre os episódios da *Guilda do Macaco*; a *Caverna do Saber* traz novidades e mudanças de regras; *Tesouros Ancestrais* frequentemente resgata materiais clássicos do cenário e adaptações, atualizados para as regras e o panorama de hoje.

Inúmeros outros exemplos de matérias podem ser citados, como novas classes (Artífice, Xamã, Cavaleiro da Morte, Cavaleiro Arcano...), raças (Mashin, Ryuujin, Quellons, Thri-Kreen e outras), monstros (como as receitas do *Monster Chefe*), NPCs (Dragão-de-Aço, Senhor Porrada, Hermann Von Krauser, etc.), contos, quadrinhos, aventuras, matérias sobre a Guerra Artoniana, Magibol, ensaios, especiais... Todos os meses, *Tormenta* avança junto da *Dragão Brasil*, tornando-se um cenário cada vez mais vivo e cada vez mais rico.

17. Retorno à literatura: Crônicas 2 e A Joia da Alma

Tormenta e literatura sempre estiveram juntos. Muitos contos foram base para elementos do cenário, como *O Paladino e a Ladra* e *A Flauta de Crand* (ambos de J.M. Trevisan) e *Vingador de Aço* (de Marcelo Cassaro). Mesmo em suplementos posteriores de RPG, contos

curtos sempre marcaram presença. Ainda assim, depois da *Trilogia da Tormenta*, houve um hiato em publicações independentes nesse sentido.

Até a chegada de *Crônicas da Tormenta*, uma coletânea de contos organizada que não apenas resgatou alguns clássicos do cenário, como trouxe novos talentos e novas visões sobre esse mundo, na pena de autores como **Ana Cristina Rodrigues**, **Remo Disconzi**, **Marlon Teske**, **Douglas MCT** e Raphael Draccon. O público curtiu e pediu mais; sem surpresa, um segundo volume da coletânea, *Crônicas da Tormenta vol. 2*, chegou anos depois. Ali, além de autores já consagrados, também rolaram as estreias de **Douglas "Mago D'Zilla" Reis**, **Igor André Pereira dos Santos**, Davide Di Benedetto, Bruno Schlatter, Lucas Borne e Leonel Domingos. E de uma nova autora…

Karen Soarele estreou como autora de Tormenta com o conto *A última noite em Lenórienn*. Ali, desenvolveu Gwen, personagem que ganharia destaque em sua próxima incursão: a inesperada (e excelente) surpresa que foi *A Joia da Alma*. Romance de história independente, sem necessitar de grande conhecimento prévio de *Tormenta*, mas ao mesmo tempo mostrando diversos elementos marcantes, o livro gerou recepção positiva dos fãs e expectativa para os próximos passos da autora.

18. A lenda do Império perdido

Desde a primeira edição de *Tormenta*, a ilha oriental de Tamu-ra sempre causou fascínio entre os leitores. Mesmo que, na época, o Império de Jade se resumisse basicamente a um pequeno bairro na cidade de Valkaria (uma vez que a ilha em si estava devastada pela Tormenta), sempre houve um clamor por mais informações sobre seu povo, costumes, aventureiros, criaturas e mais.

Apesar das dificuldades, uma primeira possibilidade de publicar um suplemento a respeito começou a ser ventilada ainda no ano de 2003. Um primeiro rascunho do texto chegou a ser escrito, mas o livro acabou não saindo. O anúncio, porém, foi o suficiente para os fãs enlouquecerem. O tempo passou, o império oriental foi livrado da Tormenta, a ideia de suplemento passou por outros autores e projetos, mas a demora de uma conclusão fez com que o livro virasse uma piada recorrente de 1° de abril por parte dos fãs e autores.

Isso durou até que, quinze anos após a primeira tentativa, *Império de Jade* finalmente viesse ao mundo na forma de um livro básico completo, em formato de luxo, com regras baseadas em *Tormenta RPG*.

Em suas páginas, além de diversas novas raças, classes, itens mágicos, criaturas e tudo o que um bom livro de regras necessita, o leitor ainda encontra detalhes sobre a ilha de Tamu-ra, sua geografia, sua sociedade, personagens mais importantes e até uma linha do tempo detalhada própria da ilha. A espera compensou, e o livrão foi um sucesso estrondoso.

19. Quando a sombra da morte completa seu ciclo

Thwor Ironfist e sua Aliança Negra são um dos elementos mais antigos de Tormenta – na verdade, *ainda* mais antigos que o próprio cenário! Incorporado desde o primeiro livro básico como uma das duas ameaças principais a Arton, o exército goblinoide apareceu pela primeira vez na *DB* 31. Muitos elementos de sua versão final já estavam presentes naquela revista: o grande líder que reuniu várias raças bárbaras em um exército coeso, o continente dominado, a guerra entre elfos e hobgoblins, Khalifor como a última barreira e… a profecia bugbear sobre a Flecha de Fogo.

No início, esta parte até se desenvolvia com alguma velocidade: houve a tomada dos últimos territórios do continente sul (como visto no conto *O Cerco*); a queda de Khalifor; e até algumas escaramuças no extremo sul do Reinado. Com o tempo, porém, Thwor e seus exércitos foram estagnando.

A demora gerou inquietação nos fãs. Outros materiais envolvendo a Aliança Negra foram lançados com o tempo, mas nenhum que tirasse o grande exército de seu estado de espera ou desse novas pistas sobre o segredo da Flecha de Fogo. Ao mesmo tempo, os leitores reclamavam que já fazia dez anos desde que Leonel Caldela publicara um romance de Tormenta…

No fim, uniu-se o agradável ao ainda mais agradável e em dezembro de 2018 saiu *A Flecha de Fogo*, o mais novo romance de Tormenta escrito por Leonel. Esse tijolão de mais de 700 páginas finalmente revela os segredos da profecia bugbear e avança uma das tramas mais aguardadas, com resultados bombásticos.

Depois que a Flecha de Fogo é disparada, o mundo de Arton nunca mais será o mesmo.

20. Tormenta 20

É abril de 2019. Na internet, anúncios e *teasers* começaram a chamar atenção para o cronograma do ano para a linha de *Tormenta*, em especial um *grande anúncio*. Os fãs especulavam; seria uma nova edição de *O Reinado*? Uma série animada de *Holy Avenger*? Com tantos livros e elementos que antes eram tratados como mitológicos sendo lançados, o que poderia vir de novidade?

O primeiro vídeo trouxe a resposta. Uma nova edição de *Tormenta*, em homenagem aos seus 20 anos — um novo jogo, robusto, para avançar o legado pelos próximos vinte. *Tormenta 20*. Que esse é um novo momento marcante para o cenário, não há dúvidas; só nos resta esperar o início do financiamento coletivo para participar, de perto, de tudo isso.

Olhando para esses vinte momentos,e tendo vivido-os tão de perto como fãs, dá pra perceber algo muito especial: *Tormenta* cresceu conosco. E não há maneira mais legal de celebrar esse tempo todo do que levando tudo isso adiante, para que façam parte da história de muito mais pessoas.

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

VITOR "PYROMANCER" JOENK

Maquius: lefou lutador, e uma das novas lendas de Arton

MESTRANDO EM EVENTOS

Espalhando o RPG sem medo de errar: a missão

No mês passado você acompanhou as primeiras dicas de Bruno Cobbi para aproveitar e mestrar no mundo dos eventos de RPG. Bem, há muito mais dicas de onde vieram aquelas!

Itens de sobrevivência em eventos de RPG

Separei aqui alguns equipamentos que serão bem úteis na sua próxima jornada narrando num evento de RPG:

Etiquetas adesivas: use duas cores diferentes, uma para escrever o nome da pessoa e outra para o nome do personagem. As pessoas ficam mais à vontade quando se tratam pelo nome. Dentro do jogo, dirija-se sempre ao personagem para incentivar interpretação e deixar tudo mais divertido. Escreva você mesmo as etiquetas de forma bem legível, mas faça com que cada jogador cole-as em si mesmo para evitar situações constrangedoras. Tente usar sempre canetão que fica mais fácil ler de longe e indique a colagem num lugar bem visível tanto para você quanto para as demais pessoas. Se esquecer as etiquetas, improvise placas de mesa com papel (procure por "RPG table tent" nas imagens do Google pra entender) ou pendure papéis no seu escudo na ordem em que os jogadores estão sentados. Narradores mais caprichosos já levam etiquetas ou placas de mesa impressas de casa, escritas com fontes e ilustrações conforme a temática do jogo e dos personagens.

Cronômetro e escaleta: todo relógio de celular tem uma função de cronômetro que vai ser muito útil para controlar o seu tempo de jogo. Faça uma anotação dividindo seu tempo de sessão em atos e fique sempre muito atento. A escaleta é uma lista de horários parecida com a programação de um evento, recurso muito usado em *sets* de cinema e por produtoras de vídeo. Para criar uma para o seu jogo, basta se basear no horário de início da mesa e ir somando o tempo de cada ato, marcando qual deveria ser o horário de início de cada parte. Isso parece simples, mas ter uma notinha como essa atrás do escudo ajuda muito a manter o jogo nos trilhos. Além de complementar perfeitamente o cronômetro, será um backup legal caso seu celular esteja sem bateria.

Use sua água com sabedoria: faz um bem enorme pra saúde se manter hidratado e com a sua voz não é diferente. Manter a garganta úmida enquanto estiver falando alto por conta do barulho e das técnicas vocais vai fazer uma diferença danada. Porém, nem todo evento tem banheiros caprichados (e quase sempre você encontrará fila), então leve uma garrafa pequena para ir tomando pequenos golinhos. Use a água como uma desculpa para ter alguns instantes para pensar entre um improviso e outro. Quero deixar aqui também a receita da famosíssima "poção mágica" da Liz Elhaz, narradora da equipe que já salvou a garganta da Roleplayers inteira: misture malva, romã, maçã, mel, gengibre, melissa e anis estrelado. Bata tudo, coe e envase em garrafa escura, previamente limpa. Tome *muito* diluído, cerca de 20 gotas por copo com 200 ml de água. Encha sua garrafinha de água pro evento e pingue algumas gotinhas disso. Faz milagres, mas a mistura dura só três dias. Depois disso é melhor não consumir!

Dados e planilhas extras: eventos são bem animados. Quando o jogo pega fogo, todo mundo se agita, levanta da cadeira e pode acabar derrubando coisas da mesa — ou sobre ela! Para evitar que seus preciosos dados rolem para o limbo ou que seus livros e acessórios sejam derrubados ou manchados, peça sempre o cuidado de todos. Recomendo usar uma torre de dados que deixa o jogo bem divertido e ajuda a mantê-los quietinhos no mesmo lugar. Também é bem fácil improvisar um *dice tray* usando uma tampa de pote ou caixa. Ter planilhas extras também vai evitar que alguém precise jogar com um personagem melecado com catchup ou refrigerante. Além disso, você pode transformar seus dados e planilhas de backup em...

Brindes: sempre deixo uma lembrancinha pros meus jogadores. Isso não é nem de longe uma exigência, mas me trouxe muita felicidade até hoje. Geralmente ofereço a planilha com que jogaram. Se você tiver condições financeiras, pode também pedir para que escolham um dadinho cada um. Lógico que sempre tem uma disputa acirrada pelos dados mais bonitos (ou mais sortudos), mas aí é o dado que escolhe: ganha quem tirar o maior número nele. Também já sorteei e distribui livros básicos de RPG, pedindo que cada pessoa vote no melhor jogador da mesa, presenteando o mais votado. Além de ser uma gentileza, já aconteceu várias vezes de nos encontrarmos meses ou anos depois e as pessoas se lembrarem do jogo e do presente. Também já recebi alguns depoimentos dizendo que aquela lembrancinha foi uma coisa mega importante na trajetória de RPG dessas pessoas como jogadoras e até narradoras. É uma forma bacana de agradecer por essas pessoas terem escolhido jogar conosco.

Os melhores RPGs para eventos

A escolha do jogo pode fazer bastante diferença na sua experiência narrando em eventos. Mais do que isso, também é muito importante pensar na experiência dos jogadores. Será que um jogo em outro idioma ou com as regras mais complexas que você está acostumado a jogar com seus amigos em casa é a melhor opção para narrar num evento?

3D&T: é acessível, simples e muito completo. Não é a toa que esse jogo foi a porta de entrada de toda uma geração de jogadores no mundo do RPG e até hoje é uma coqueluche entre os rpgistas brazucas. Nascido aqui mesmo nas páginas da *DB* lá nos idos de 1995 — quando ela ainda dependia de uma coisa chamada "banca de jornais" pra chegar nas nossas mãos —, *3D&T Alpha* é tão simples e tão genial que conta com um suporte incrível da comunidade de jogadores que já criou *muitas* adaptações de filmes, seriados e games para esse sistema, de Pokémon a Resident Evil. Usa dados de seis lado bem fáceis de achar em qualquer jogo de tabuleiro e as cópias impressas tem um precinho bem bacana para quem está começando a investir no hobby. A editora também disponibiliza o PDF oficial gratuitamente pela internet. Tudo perfeito para qualquer evento.

Áureos: vencedor do concurso *Faça Você Mesmo* em 2003, esse jogo incrível só foi publicado em 2018 através de um financiamento coletivo promovido pelo próprio autor. Além da mecânica inovadora e divertidíssima que usa os dados como as antigas bolinhas de gude, a temática promove um resgate cultural de diversos elementos da nossa cultura brasileira. Usa exclusivamente dados de oito lados, o que traz o charme dos dadinhos estranhos e é perfeito para estudar história de um jeito bem divertido.

Hora de Aventura: um produto um pouco mais caro, mas cuja temática tem muito apelo por conta do universo do desenho animado. A mecânica é simples, direta e muito

Criando um grupo unido em 3 Minutos

Personagens que se aventuram juntos confiam suas vidas uns aos outros. Por estarmos jogando com pessoas que ainda não conhecemos direito, é complicado refletir essa confiança nas ações dos personagens. Como interpretar isso num grupo de estranhos?

Depois de todos terem noções básicas sobre os personagens, peça para que os jogadores pensem naqueles amigos por quem eles arriscariam suas vidas. Peça que se lembrem também dos grupos de heróis que se ajudam para obter resultados que nenhum deles conseguiria sozinho — dos Vingadores aos Simpsons, passando pelos X-Men, Quarteto Fantástico e Liga da Justiça.

Peça que cada um escolha outro personagem e invente um laço preexistente entre ele e o seu herói. Algo que envolva sentimentos positivos de afeição ou afinidade, como membros da família, amigos de infância, aliados políticos, irmãos de armas ou de fé. As duas pessoas devem negociar a sugestão original até que faça sentido para ambas e concordarem com o laço quando estiverem confortáveis.

Essa técnica exige sensibilidade e jogo de cintura do narrador para perceber e intervir quando uma sugestão desagradar um dos jogadores. Sugira variações ou redirecione o laço para outro personagem, mas todos devem se sentir à vontade antes do jogo começar.

divertida e os dados são extremamente sedutores para iniciantes. Um sucesso com crianças de todas as idades.

Dungeon World: além de resgatar e promover o legado mais clássico do RPG numa clara homenagem ao "pai de todos", *Dungeons & Dragons*, a mecânica desse premiadíssimo jogo revolucionou a forma de jogar e narrar RPG por focar na contação de histórias e no desenvolvimento de enredo, exigindo menos preparação do narrador e concedendo mais autonomia aos jogadores.

Savage Worlds: relativamente barato, o sistema *fast, furious and fun* (rápido, furioso e divertido) é muito dinâmico, bem adaptável e com muitos acessórios legais — mapas, miniaturas, marcadores e cartas — que chamam a atenção e dinamizam o jogo. Dá pra adaptar qualquer tema, medieval, terror, ficção científica, super-heróis... ou misturar tudo.

Shotgun Diaries, Terra Devastada ou Mutant Ano Zero: por ser mais próxima do mundo real, a temática de apocalipse e zumbis é irresistível e funciona absurdamente bem para atrair até mesmo as pessoas que acompanham os interessados em jogar RPG nos eventos — os namorados, pais, mães, irmãs e amigos. A temática desperta curiosidade e sempre tem alguém que toma a frente e lidera a galera contra as turbas de mortos-vivos.

Onde se aventurar?

Fiz uma lista breve com minhas dicas de eventos receptivos ao RPG no Brasil. Tentei cobrir o país todo, mas existem milhares de eventos nerds locais, menores e maiores que esses que listei. Os grupos no Facebook sobre RPG, games, boards e anime são o melhor lugar para pesquisar eventos mais próximos da sua casa. Se não encontrar nenhum evento, procure uma loja especializada em jogos e comece você mesmo uma reunião por lá. Muitos dos eventos abaixo nasceram assim.

Diversão Offline: melhor pedida para amantes de jogos de mesa aqui no Brasil. O evento nasceu em 2015 no Rio de Janeiro e já é data marcada no calendário da galera rpgista do Brasil todo. Os organizadores subiram a régua no quesito qualidade e conforto, atingindo padrões de eventos europeus, onde há uma tradição enorme nessa área. A edição carioca rola sempre no início do segundo semestre e ano passado nasceu a edição paulistana com o mesmo padrão, que acontece um pouco antes, no segundo trimestre. Na minha opinião, o DOFF é a melhor oportunidade para iniciantes em eventos, oferecendo conforto, segurança, diversas opções de atrações com um ingresso bem amigo. Estou em todas as edições, SP e RJ. Me procure para jogarmos juntos!

World RPG Fest: um dos últimos grandes eventos exclusivamente dedicados ao RPG, o WRF nasceu e cresceu em Curitiba desde 2010. Ele resgata o saudoso formato da "era de ouro" dos eventos de RPG no Brasil — um mar de mesas para jogadores, convidados internacionais, palestras, oficinas e atividades. Tudo por um ingresso bem bacana. Também sou fã desse aqui e estou sempre por lá! Se aparecer, me procure.

Joga Brasília: a galera que curte jogos de mesa no centro-oeste se reúne aqui desde 2010. O evento acontece em meados do segundo trimestre e tem boas referências

ENCONTRO ALEATÓRIO

com relação ao público e infraestrutura, com muitas empresas e lojas envolvidas. Essa região do país é conhecida como berço e pólo de grandes game designers brasileiros que já foram premiados internacionalmente. Vale a pena conhecer a galera.

Fortaleza do RPG: entre os poucos grandes que conserva dedicação ao RPG, o FORPG também nasceu em 2010, mas no nordeste do país. Começou como um pequeno grupo de amigos e hoje é uma referência, trazendo convidados especiais, palestras, oficinas e o tradicional clima nas mesas que nos transporta aos anos dourados do RPG nos anos 90.

Encontro de Jogadores de RPG de Campina Grande: outro evento tradicional do nordeste, nasceu em 2000 no interior da Paraíba. Lá se reúnem jogadores de RPG, boards e cards com apoio de empresas, grupos e muitas atividades legais. Acontece como parte da programação de outro evento incrível que é o Encontro da Nova Consciência, um prato cheio pra quem gosta de estudar ciências de autoconhecimento. Dois eventos bacanas num só.

Sobreviva e conte sua história!

Eu conheci e captei praticamente todas as pessoas da minha equipe de narradores profissionais como voluntários em eventos por aí. Fiz amigos incríveis que amo demais e vivi histórias magníficas — reais e imaginárias —, que certamente vou contar pros meus filhos e netos. Se aventurar nesse universo de eventos nerds pode parecer desafiador, mas a recompensa não tem preço. Quem sabe a gente não se cruza por aí?

Agradecimentos à galera do Twitter (**@RealVrikolaka**, **@cavaleiromorto**, **@sembiano**, **@ThSilvaF**, **@DaviSallesA**, **@Gabriel Garbe**), ao Vasco Sagramor e Will Stefani (que provaram minha capacidade de ressuscitar veteranos para arrasar em eventos) e ao @dmdavidblog pela técnica dos seriados. Um agradecimento especial para a **Roda dos Arrombadinhos Fofos do Krl** e a todos narradores que levam nosso RPG para os mais distantes rincões desse Brasil. E além.

BRUNO COBBI

PerifaCon

A minoria que é maioria

Ser nerd não é barato. Action figures custam caro, quadrinhos custam caro, eventos custam caro. Para a camada mais privilegiada da população (aproveite para parar de se ofender com o termo), guardar seu dinheiro para torrar nos eventos tornou-se quase uma tradição.

Para outra parte do mundo nerd, entretanto, conhecer seus ídolos, ver desenhos sendo feitos ao vivo, e até jogar RPG era algo um pouco distante. Pois então: era.

A PerifaCon, chamada com orgulho de "a Comic Con das favelas", aconteceu no dia 24 de março, na Fábrica de Cultura do Capão Redondo, em São Paulo. Um domingo inteiro de atividades diversas do mundo pop, geek e nerd, com palestras, concurso de cosplay, área de artistas, games — e claro, RPG!

Organizado por uma equipe composta por **Andreza Delgado, Igor Nogueira, Luíze Tavares, Mateus Ramos, Matheus Polito, Pedro Okuyama e Gabriely Oliveira**, o evento foi anunciado no fim de 2018, e viabilizado por meio de financiamento coletivo. Uma crítica e — ainda mais importante — uma resposta aos altos custos de eventos do gênero. Durante todo o dia, e até perto da hora do fechamento, a fila de entrada se manteve sempre imensa. O saldo final foi de mais de 4 mil pessoas pessoas presentes, com entrada gratuita, pauta em noticiários nacionais e internacionais, além do YouTube. Uma recompensa justa por seu pioneirismo em forma de ação.

Representatividade aqui é uma palavra-chave. Não a representatividade vazia, para servir como um "cala-boca", mas de se ver em um lugar que não é, geralmente, o seu. A PerifaCon foi ocupada por um público majoritariamente pobre, negro, periférico, que pôde se sentir representado entre palestrantes, expositores, e organizadores. Muitas mulheres estavam presentes, e havia uma quantidade enorme de crianças, que puderam ver de perto o universo que amam, mas que nem sempre está ao alcance delas.

Na área de cosplay, Lanterna Verde, Superman, personagens Disney e diversas outras personagens da cultura pop marcaram presença, inclusive em suas versões *gender bender* (ou quebra de papel de gênero), como por exemplo a Super Choque, que foi sucesso entre público e imprensa. Mas o grande campeão da preferência e do concurso foi, como dificilmente poderia deixar de ser, o rei de Wakanda, Pantera Negra, demonstrando mais uma vez a importância da representatividade. Toda hora havia uma pequena multidão ao redor do **Wellington F. Silva**, cosplayer e sósia de **Chadwick Boseman**, ator do personagem da Marvel nos cinemas.

Entre as editoras de RPG, estiveram presentes Jambô, AVEC e Aster (com a Escola Verve). O espaço esteve movimentado o tempo todo, com a presença de autores como **Rogerio Saladino** e **Álvaro Freitas**, e a disponibilidade de RPGs, inclusive gratuitos. Muitos tiveram ali seu primeiro contato com o *hobby*, graças a seu caráter acessível. Algo definitivamente a se pensar dentro do mercado RPGista.

Mas não basta olhar. É preciso jogar também! Durante a tarde, tivemos mesas de RPG rolando na biblioteca. O grupo Matilha da Garoa, junto com a Roleplayers de **Bruno Cobbi**, além de **Rafael Balbi**, do podcast *Café com Dungeon*, animando o público com mesas de RPG — em sua mesa de *Áureos*, Cobbi inclusive tocou seu berimbau, colocando totalmente os jogadores no clima do jogo! Era visível a alegria dos participantes não só pela partida em si, mas por poder fazer isso ali, na sua quebrada, no seu espaço, como rola nos eventos pagos em outros lugares do país. Parece pouco para quem olha de fora, mas era imenso para quem estava lá dentro. Vale destacar também o trabalho do grupo Câmara Obscura, que se preocupou em fazer um bate-papo via stream discutindo a iniciativa e a importância do mercado em apoiar a democratização e divulgação do RPG. Quem sabe isso ajude a trazer mais editoras e grupos da próxima vez?

Vale dizer que a produção do evento em si foi sempre muito honesta. Deixaram claro que foram surpreendidos tanto pela resposta e repercussão antes do evento, quanto pela adesão de forma massiva. Tudo foi bem organizado, dentro da estrutura possível, e o acesso fácil ajudou bastante quem é de outras periferias, ou mesmo de centros, a chegar até lá.

Outro ponto importante foi a presença de grandes artistas. A Chiaroscuro, que agencia artistas para o mundo todo, foi uma das patrocinadoras do evento e trouxe consigo a presença de várias de suas estrelas: entre elas **Ivan Reis, Joe Prado** e **Rod Reis** (os dois últimos, velhíssimos conhecidos do tempo da *Dragão Brasil* impressa!). Palestras e avaliações de portifólio fizeram parte da programação. Também esteve por lá **Sidney Gusman**, editor do *Universo HQ* e da Mauricio de Sousa Produções, entre outros.

Em seu saldo, a PerifaCon deixa muito claro que o que muitas pessoas podem ver como uma necessidade de "lacrar", de parecer melhor moralmente que o resto do mundo, vai muito, mas muito além disso. O público gigantesco demonstra o que já sabíamos: a minoria na verdade é a maioria e quer fazer parte do universo nerd tanto quanto quem tem condições financeiras melhores.

O evento também deu oportunidade igual para pessoas novas e para as já consagradas na cena do RPG e, mais do que isso, provou que quem "lacra" lucra, sim, e muitas vezes, o maior lucro que se pode ter é, justamente, levar diversão, cultura e RPG para todos os cantos do país, inclusive as periferias.

A imaginação não está restrita ao poder aquisitivo, e cada dado rolado, cada quadrinho lido é a semente de um novo RPGista, de num novo artista de quadrinhos que pode surgir. Ao ver o universo nerd em seu quintal, as crianças e jovens presentes na PerifaCon ganharam a chance de enxergar tudo aquilo como uma possibilidade real. Esse é o espírito: todo mundo deve poder fazer parte. Que venham mais edições da PerifaCon, seja no Capão ou em outras quebradas. E que cada vez mais editoras e artistas se envolvam. A primeira foi incrível... E foi só a primeira.

EVA ANDRADE

MANO BROWN
EMICIDA
KAMAU

Verve
escolaverve.com.br
MUMMY

RAGÃO

10,00

O RESGATE DE LANÇA DOURADA

PARTE 2

Texto: Marlon Teske, Guilherme Dei Svaldi,
e João Paulo Pereira | Arte: Samuel Marcelino

Um conflito sangrento que irá mudar para sempre a história de Arton. Esta é a Guerra Artoniana, que teve início em 1412, quando os Puristas tomaram o poder em Yuden e atacaram o Reinado.

O Resgate de Lança Dourada é uma aventura que transcorre durante esses eventos. Com a Rainha Shivara desaparecida e o trono imperial vazio, o último líder capaz de comandar os exércitos da Aliança do Reinado é o Lorde Arquiduque Marechal *Sir* Bradwen Lança Dourada. Porém, ele foi capturado pelos Puristas durante a batalha do Baixo Iörvaen. Se não for resgatado, talvez seja o fim da guerra...

A primeira parte desta aventura foi publicada na *Dragão Brasil 141*. Ela termina com a derrota da Aliança do Reinado na Batalha do Baixo Iörvaen. Esta segunda (e última) parte começa logo após o fim da luta, com o grupo e o resto do exército em fuga.

Parte 3: Retirada à Trokhard

Em que os personagens recuam para garantir que ainda haja luta.

1. Derrota e retirada

Derrota.

Mais do que nunca, o som da palavra machuca. Parece fazer com que a marcha, cansativa por si só, seja ainda mais difícil. As ordens de retirada demoraram, mas vieram. Aos poucos, os sobreviventes do grande exército se espalharam por toda a planície do Baixo Iörvaen, abandonando Yuden e buscando a tênue segurança do outro lado da fronteira.

Vocês seguem com as tropas por dias, temendo pela segurança dos feridos. A chacina só não foi completa graças às forças de Bielefeld comandadas por Sir Allen Toren. Os cavaleiros da Luz cortaram os avanços do inimigo e deram tempo para que as colunas de Deheon recuassem. Agora, aos milhares, os soldados buscam por refúgio.

E o primeiro porto seguro em meio à guerra é Trokhard.

A cidadela de Trokhard fica no reino de Zakharov, mas muito próxima da divisa entre Yuden e Deheon. Atualmente, está sob domínio deste último. Ou quase isto.

No início da Guerra Artoniana, batalhões Puristas marcharam sobre Zakharov. Em vez de serem atacados pelas tropas do Reino das Armas, no entanto, foram recebidos de braços abertos. Ao longo do tempo, porém, oficiais Puristas começaram a tomar as posições de poder antes ocupadas pelos nobres de Zakharov. O povo humano do reino, então, começou a viver sob lei marcial. Os não humanos tiveram destino ainda pior, sendo levados a campos de trabalho forçado... Na melhor das hipóteses.

Zakharov, na prática, foi tomada pelos Puristas. Mas nem todos aceitaram isso. Antes de Deheon entrar na guerra, uma jovem nobre do norte do reino-capital assumiu o papel de defender o povo de Zakharov e partiu para a guerra por conta própria. O resultado, tímido, mas importantíssimo na atual situação, foi a tomada de Trokhard.

Liderando as milícias de pelo menos uma dúzia de vilas entre o norte de Deheon e sul de Zakharov, Valerie Hardfeld, filha do Conde de Campodouro, atacou as muralhas de Trokhard de forma fulminante, expulsando os Puristas e tomando o controle da cidade. O objetivo dela era impedir que os batalhões avançassem para o sul, criando uma barreira tosca, mas que daria tempo para Deheon organizar uma resistência diante da provável invasão.

Por isso, o que antes era apenas uma cidadela menor, conhecida pela produção local de armas tamuranianas, foi transformado em poucos meses numa fortificação de madeira e pedras.

Não há muito para os jogadores fazerem nessa cena. Apenas descreva a viagem e quaisquer das informações acima aos quais os personagens possam ter acesso de acordo com suas perícias, especialmente Conhecimento (nobreza) e avance para a cena seguinte.

2. A Cidade-Hospital

Vocês encontram Trokhard em uma situação deplorável.

Caminhando entre os milhares de feridos, alguns à beira da morte, compreendem melhor o tamanho da tragédia e quanto mal esse conflito trouxe para Arton.

Porém, percebem algo mais. Há um murmúrio de aprovação que os segue por onde quer que passem, inclusive com palmas tímidas por parte daqueles que, de alguma forma, receberam sua ajuda em meio ao caos turbulento do conflito.

Seus feitos não passaram despercebidos, e a coragem com que lutaram motivou e inspirou mais de um soldado na linha de frente.

A cidadela se transformou em um imenso hospital a céu aberto, com centenas de curandeiros, clérigos e pessoas comuns tentando fazer alguma diferença tratando dos ferimentos dos soldados da melhor maneira que podem ou simplesmente carregando água, fazendo comida ou providenciando abrigo para um número cada vez maior de pessoas.

Se os personagens quiserem ajudar, peça um teste de perícia contra CD 20. Perícias úteis incluem Cura, Ofício (para fazer comida, construir alojamentos, preparar remédios), Sobrevivência (para buscar ervas curativas) e até mesmo Conhecimento (religião, para fazer ritos funerários para aqueles que não puderem ser salvos). Cada personagem bem-sucedido em ajudar ganha 1 ponto de ação pelo heroísmo, além da boa vontade dos soldados e da admiração do povo local.

Se os personagens não fizerem nada, serão tratados juntos com outros feridos. Irão recuperar metade dos PVs perdidos até serem localizados.

3. Um Rosto na Multidão

O tempo se arrasta devagar enquanto um fluxo constante de pessoas chega à cidadela. Em determinado momento, uma mão amiga surge em meio à turba de valorosos desconhecidos. Mancando, mas vivo, vocês veem o bardo Garren Zamark.

— Sabia que vocês iriam sobreviver! Pedi para ser imediatamente avisado quando chegassem, mas as coisas estão confusas ainda. Venham comigo. Há algumas pessoas que vocês precisam conhecer.

O bardo irá guiar os personagens através da cidadela até a antiga praça, onde agora, sob tendas multicoloridas, estão os feridos graves.

Ali, há curandeiros limpando ferimentos e aplicando bandagens, além de clérigos orando por cura ou pela boa chegada das almas dos que não puderam ser salvos ao mundo dos deuses. Há até mesmo alguns médicos de Salistick, que se uniram voluntariamente a Aliança do Reinado, serrando ossos e costurando cortes. Novos pacientes chegam o tempo todo, ocupando os lugares dos mortos que são levados para uma vala comum nos campos atrás de um pequeno templo em louvor a todo o Panteão.

Dentre os inúmeros caídos, há um que pode ser reconhecido pelos personagens: um dos camponeses que eles mesmos treinaram meses atrás (veja a Parte 1, Cena 3, da aventura, na *Dragão Brasil 141*). O clérigo ao lado dele olha para os aventureiros com pesar e lhes entrega um item mágico menor (veja o livro básico *Tormenta RPG* e escolha algo de interesse dos jogadores).

— Foi seu último desejo — explica simplesmente antes de seguir para o próximo soldado moribundo.

4. A Reunião

O grupo seguirá Garren até a antiga casa do prefeito. Lá dentro, em meio a mapas e livros, estarão Valerie Hardfeld, a atual líder de Trokhard, e um cavaleiro. Valerie é uma jovem de cabelos longos e expressão feroz, completamente paramentada para a guerra. O cavaleiro é um homem de meia idade, já com rugas no rosto, mas também portando espada e trajando armadura.

Assim que o grupo entra, Valerie se vira para os personagens.

— Garren não parou de falar de vocês desde que chegou — diz a jovem, se levantando para apertar as mãos de vocês. — Sou Valerie, a quem alguns chamam de A Usurpadora de Trokhard, mas nunca ao alcance da minha espada. Este comigo é Sir Andrew Goldwolf, de Portfeld.

Ao contrário de Valerie, *Sir* Andrew apenas encara o grupo, olhando-os de cima a baixo. Irá tratar bem cavaleiros, nobres, e clérigos e paladinos de deuses ordeiros, mas desconfiará de quaisquer outros. É um homem arrogante e intratável, mas, apesar disso, está fazendo a coisa certa, lutando contra os Puristas.

Deixe os jogadores se apresentarem, talvez até mesmo discutindo com *Sir* Andrew. Se as coisas descambarem para um bate-boca, Valerie irá gritar "basta!" e mandar o cavaleiro dizer o que tem para dizer. Mas, se o grupo lidar bem com *Sir* Andrew, ele mesmo irá explicar o propósito da convocação logo após as apresentações.

— Durante a batalha, estava perto de Sir Allen Toren, no comando do exército de Bielefeld. Perto do fim, um... "herói" do Reinado chegou até lá. Se tratava de Nargom, o pirata de lugar nenhum.

Sir Andrew contorce a boca para falar de Nargom, tentando, sem sucesso, disfarçar seu desprezo pelo fora da lei. Ele continua.

— Nargom nos revelou que o Lorde Arquiduque Marechal foi capturado pelos Puristas. Nas palavras do pirata, "o Sir Bigode estava na tenda do maldito Krauser, embrulhado para presente. Vai ser levado para Hardof... sou bandido, sei dessas coisas".

Sir Andrew se esforça para falar com as palavras de Nargom, ultrajado pela forma desrespeitosa com a qual o pirata se refere ao Arquiduque Marechal.

Depois de relatar o que Nargom disse, o cavaleiro continua, agora em suas próprias palavras.

— Já perdemos a Rainha Shivara. Não podemos perder o comandante da Aliança do Reinado. Precisamos salvá-lo antes que chegue à prisão.

— E é aqui que vocês entram —Valerie entra na conversa. — Não podemos mandar uma companhia de soldados. Iria chamar a atenção e ser massacrada pelo inimigo. Essa é uma tarefa que depende de velocidade e discrição. É uma missão para heróis.

As cartas estão na mesa. Recusar a oferta é algo impensável, mas *Sir* Andrew também pode garantir um pagamento para os personagens, caso exijam (não sem antes lembrá-los de que o ouro é escasso em tempos de guerra como aquele).

Uma vez aceita a missão, *Sir* Andrew irá revelar qual será o caminho tomado pelos Puristas que irão levar o Arquiduque Marechal até a Prisão Hardof. Se alguém perguntar como ele sabe disso, o cavaleiro, irá olhar para o chão e, envergonhado, admitir que a informação veio de Nargom. O pirata roubou o mapa mágico do General Máximo, Herman Von Krauser, e tirou essas informações de lá.

Os aventureiros devem partir o quanto antes, cruzando a fronteira de volta para o lado yudeniano e, então, cruzando a Planície do Longo Cerco em direção ao leste, até um ponto da Fenda que surgiu recentemente e separou os reinos de Deheon e Yuden. Valerie irá providenciar montarias e equipamentos menores que sejam necessários ao grupo.

Antes do anoitecer, todos devem deixar Trokhard, para cruzar a fronteira sob a cobertura da noite. De última hora, Zamark irá dar um presente para o grupo: uma luneta, adquirida pelo bardo em Sternachten, a cidade dos observadores que fica ao sul de Tyrondir. Ela pode ser útil na busca pelo Arquiduque Marechal.

Parte 4: A Planície do Longo Cerco

Em que os personagens se infiltram no território inimigo rumo a Hardof.

1. Atrás das linhas inimigas

Novamente, vocês cruzam o Rio Iörvaen, desta vez, à noite, sozinhos e de volta ao lado yudeniano. Passando as terras férteis do Baixo Iörvaen, ao sul da capital Kannillar, ficam as fazendas e pastos, praticamente todas ligadas a manutenção dos exércitos.

Conforme prosseguem, as terras aradas aos poucos escasseiam, dando lugar a uma paisagem mais árida. Dali até Hardof ficam os antigos campos de treinamento de Yuden. Vastas campinas, cobertas de mato duro e pedras afiadas. É a Planície do Longo Cerco, onde o Exército com uma Nação efetuou manobras militares por séculos.

Outrora repleta de soldados efetuando manobras militares — uma demonstração de força e um aviso constante das pretensões do reino à liderança da coalizão —, esta região hoje está vazia. Não há razão para Yuden manter uma guarnição aqui, pois Zakharov está ocupado e a Fenda protege a fronteira contra Deheon. Além disso, as campanhas militares contra Bielefeld e Namalkah têm exigido muitas forças. Assim, apenas um Grande Batalhão protege a região (veja as edições 130 e 137 da *Dragão Brasil* para informações sobre o exército purista).

Para avançar pelo território inimigo, o grupo deve fazer um desafio de perícia (CD 20, +1 para cada teste já realizado, 6 sucessos exigidos). Perícias úteis aqui incluem Sobrevivência e Percepção.

Se os personagens forem bem-sucedidos, conseguem avançar incólumes. Avance para a Cena 2. Para cada falha, sofrem 1d12 pontos de dano pela exaustão da jornada. Esse dano só pode ser curado se os personagens pararem e descansarem por um dia inteiro — coisa que não podem fazer agora. Em caso de falha total no desafio de perícia, o grupo é encontrado por uma patrulha purista. Faça um combate contra um número desafiador de puristas ou simplesmente descreva que os inimigos surgem a distância e disparam uma saraivada de virotes contra o grupo, mas que o grupo consegue escapar. Nesse caso, faça um único ataque contra cada personagem (bônus de ataque +15, dano 1d12+1), usando as regras de unidade (ou seja, repita o dano para cada 3 pontos pelos quais a jogada de ataque ultrapassar a classe de armadura). Então, avance para a Cena 2.

2. Desertores

Há uma nova praga à solta nas cercanias remotas das Planícies do Longo Cerco: desertores. Soldados que fugiram de suas tropas e agora rastejam pelas sombras, atacando caravanas de suprimentos, aldeias afastadas e qualquer viajante que puder garantir comida ou lucro. Há soldados de todos os lados da guerra — a covardia e a desonra não veem bandeiras.

Os desertores se reúnem em bandos esfarrapados, adotando nomes pomposos, estandartes falsos e agindo sob o verniz de uma falsa moralidade, como se ainda fossem membros de seus exércitos.

Após alguns dias de viagem, quando o grupo já estiver nas profundezas do território yudeniano, irá encontrar um bando de desertores, que verá nos personagens um alvo.

Esses soldados fugitivos vestem-se sempre de forma desencontrada, com pedaços de armaduras, couro e tecidos de uniformes diferentes. Eles foram apresentados com mais detalhes na *Gazeta do Reinado 68,* na *Dragão Brasil 138.* As fichas de Puristas vistas na *DB 130* podem ser usadas, assim como quaisquer outras fichas de soldados e bandidos genéricos. Se o grupo for muito poderoso, use unidades para aumentar a dificuldade.

Em combate aberto, os desertores não representam desafio. Porém, atacarão de forma covarde, disparando à distância e fugindo ao primeiro sinal de revide. Como alternativa, podem esperar o grupo acampar para tentar furtar alguma coisa de valor à noite antes de desaparecerem nos ermos novamente.

Assim, evite fazer um único grande combate contra os desertores. Em vez disso, faça vários combates menores, de uma, duas ou, no máximo, três rodadas. A cada combate, os desertores devem minar um pouco os recursos do grupo, de modo a tornar as próximas cenas da aventura mais difíceis, especialmente se os personagens tiverem passado pela jornada na Cena 1 com facilidade.

3. As garras do leopardo

Por dias, vocês seguem sob condições terríveis. Sempre sob ataque, sempre em perigo, sem poder parar para se alimentar ou dormir. A jornada penosa leva vocês ao limite de suas forças. A única coisa que os faz seguir em frente é a certeza de que, se vocês falharem, todo o Reinado sofrerá.

Por fim, vocês chegam à Fenda, um grande abismo que surgiu entre Deheon e Yuden logo antes da guerra começar e separou de forma física os reinos que antes eram separados apenas por fronteiras políticas.

A cratera é vasta e tão profunda que a luz do sol não alcança o fundo. Ela se estende larga e intransponível, isolando os exércitos e fazendo ambos os lados repensarem seus ataques. Porém, isso pode mudar em breve, graças ao que vocês avistam agora: uma grande fortaleza sendo construída na beira da fenda, no lado yudeniano. Essa fortaleza era o ponto marcado no mapa roubado por Nargom.

As linhas de muralhas, torres e pontes já podem ser vistas, crescendo para fora do abismo, alimentadas com pedras e aço por um número incontável de escravos. Goblins, anões, elfos… todos não humanos, colocados para trabalhar até a exaustão na gigantesca construção.

Uma obra impressionante, que irá lançar pontes sobre a ravina, possibilitando que os exércitos de Yuden marchem contra o inimigo como uma flecha penetrando a carne do adversário.

Mesmo à distância, fica claro de que aquela será, muito em breve, uma das construções mais impressionantes de Yuden. É dali que o Leopardo, símbolo do reino, irá cravar as garras em Deheon.

Esta é uma cena abjeta, mostrando como os Puristas agem em relação às outras raças. Um olhar mais cuidadoso irá revelar que há uma quantidade enorme de soldados ali, vigiando e punindo qualquer não humano que não esteja trabalhando ou, às vezes, apenas para mostrar quem é que está no comando.

Usando a luneta fornecida por Zamark, o grupo conseguirá ver o Arquiduque Marechal à ferros, sendo escoltado por um grupo de assalto (dez soldados) para dentro de um dos prédios já concluídos da instalação.

Esta cena consiste em uma missão de infiltração. Para entrar na fortaleza em construção, o grupo precisará ser bem-sucedido em um desafio de perícia (CD 20, +1 para cada teste já realizado, veja abaixo para o número de sucessos exigidos).

Peça para os jogadores descreverem como irão efetuar a invasão e então testarem perícias relevantes. A cada sucesso, avançam sem atrair a atenção dos guardas. Chegar ao prédio para onde *Sir* Bradwen foi levado exige 6 sucessos. Entretanto, os personagens podem "gastar" um sucesso para, em vez de avançar na direção do prédio, saquear outras salas da fortaleza (role um tesouro referente ao nível do grupo; o complexo está repleto de ouro, equipamento e até mesmo itens mágicos tirados do exército derrotado de Deheon) ou libertar um grupo de escravos não humanos. Se o grupo tiver personagens Bondosos, deve libertar pelo menos um grupo de escravos. Libertar grupos adicionais fornece pontos de ação aos heróis.

A cada falha, os personagens atraem a atenção dos guardas; não são vistos (ainda), mas deixam os vigias mais alertas. Por fim, se o grupo tiver uma falha total (ou seja, acumular três fracassos), um alarme soará. O grupo será atacado por um grupo de Puristas e a escolta do Arquiduque Marechal irá partir. Os personagens terão que lidar com os inimigos em no máximo cinco rodadas, ou perderão o rastro de *Sir* Bradwen e a missão terá falhado.

Se os personagens chegarem até a construção sem soar o alarme, ou se soarem o alarme, mas conseguirem liquidar os inimigos em no máximo cinco rodadas, avance para a próxima cena.

4. Perseguição final

Vocês chegam até a sala para onde o Arquiduque Marechal havia sido levado. Mas descobrem que os Puristas estavam preparados! A sala está vazia e, da janela, vocês veem o valioso prisioneiro sendo conduzido pelo pátio até uma carruagem blindada.

O veículo avança através do caminho estreito, passando sob os arcos recém construídos da fortaleza e ganhando terreno, rumando veloz na direção da floresta que envolve Hardof, a mais cruel e inexpugnável prisão de toda Arton, escoltado por soldados montados.

Os personagens devem perseguir a carruagem Purista e tirar o Arquiduque Marechal de lá! O veículo é um carrilhão de ferro negro com espigões nas rodas e nas laterais, puxado por cavalos pesados e protegidos por couraças. Além da tração animal, está equipado com um motor mecânico, operado por 1d4+1 goblins. Possui deslocamento 15m (10 quadrados), CA 14, 200 PV e redução de dano 10.

O grupo pode sair correndo atrás do veículo. Se um dos jogadores perguntar, no pátio há *mais uma carruagem*, estacionada. Está pronta para partir e possui sua própria tripulação de goblins, que, ansiosos por testar a invenção, não vão impedir o grupo.

Conduza a perseguição rodada por rodada. Os condutores da carruagem devem testar Adestrar Animais, e avançam um número de quadrados igual a 10 + o resultado do teste (o condutor Purista possui Adestrar Animais +9). Quando a perseguição começa, a carruagem com o Arquiduque Marechal está à 4d6+10 quadrados de distância do grupo.

A carruagem Purista possui 1d4+1 soldados puristas armados com bestas pesadas, além de 1d6+2 soldados montados fazendo escolta. Os besteiros alvejam quaisquer heróis que não estejam dentro de uma carruagem, enquanto que os soldados montados atacam heróis que se aproximarem a menos de 10 quadrados da carruagem com *Sir* Bradwen.

O caminho naturalmente não permite que as carruagens avancem lado a lado. A cada três rodadas, porém, a via abre o suficiente para que ambos os carroções possam ficar lado a lado por duas rodadas, permitindo combate corpo-a-corpo contra os besteiros (ainda que os espigões nas rodas e nas laterais não possibilitem o abalroamento). Caso algum herói tente saltar para a carroça inimiga, exija um teste difícil de Acrobacia ou Atletismo (CD 25); todos os Puristas em volta irão se concentrar em derrubá-lo dali o mais rápido possível.

Destruir a carroça inimiga abruptamente é arriscado, pois o veículo segue em velocidade e o Arquiduque Marechal está amarrado e indefeso dentro dela. Se o veículo se acidentar, é possível que *Sir* Bradwen morra. A melhor saída é derrotar a escolta para que a carruagem possa ser ultrapassada e então parada.

Se os heróis não conseguirem parar o carroção em dez rodadas, ela chegará em um posto avançado de Hardof. Haverá um grande contingente de Puristas, que darão cabo do veículo dos aventureiros sem cerimônia, fazendo com que *Sir* Bradwen esteja perdido para sempre.

Porém, se conseguirem parar o comboio inimigo, deverão ainda lidar com o oficial responsável pela escolta ao Arquiduque Marechal: Vincent Ücher, um Sargento-Mor da Ordem Magibélica.

5. Ódio Antigo

Vocês enfim conseguem parar a carruagem inimiga. O vento sopra com força, levando a neblina para longe. A porta então se abre e, do veículo, surge uma figura sinistra, trajando um manto negro e rubro. Tem um rosto magro, marcado com profundas olheiras... e mãos delgadas faiscando magia.

— Parabéns, ratos incômodos. Vocês enfim conseguiram chamar minha atenção.

O líder da escolta responsável por levar o Arquiduque Marechal até a Prisão Hardof é o Sargento-Mor Vincent Ücher, um mago yudeniano de poder considerável, que por anos frequentou a Academia Arcana. Após uma série de incidentes, muitos deles envolvendo não-humanos, ele acabou expulso. Porém, jamais admitiu ser o real culpado pelo caso, alegando que foram os gênios da escola mágica que sabotaram seus estudos.

Acreditando que seu verdadeiro potencial nunca havia de fato sido alcançado na universidade de Talude, escolheu seguir a carreira militar (e convenceu o companheiro Toede a ir junto). Seu ódio crescente contra seres mágicos fez com que ele se envolvesse com os Puristas, onde rapidamente galgou postos dentro da hierarquia do Exército com uma Nação.

Dominando a fortaleza

Caso os personagens queiram investigar as profundezas da fortaleza, podem fazê-lo usando a mesma mecânica do desafio de perícia. A construção, no momento, possui seis níveis subterrâneos, descendo em direção às profundezas da fenda. Descer cada nível exige um sucesso no desafio de perícia.

Se o grupo conseguir descer os seis níveis, irá alcançar a base mais profunda da instalação. Este é o lugar onde a construção da ponte teve início. Uma investida suicida e chamativa irá resultar em inevitável fracasso. Além de estarem em um número muito maior, os Puristas contam com uma quantidade considerável de escravos, além de monstros capturados nas imediações.

Mas, caso decidam intervir de alguma forma, é possível derrubar boa parte da estrutura daqui, causando um desmoronamento que irá atrasar os planos do General Máximo por vários meses e garantir, além de uma cena apoteótica, um bônus em XP ao grupo.

Esta é a missão mais importante de Vincent até agora, e ele não pretende falhar.

Vincent Ücher: humano, Mago Militar 7/Gênio do Mal 3, LM; ND 9; Médio, desl 9m; PV 69; CA 22 (+5 nível, +1 Des, +6 armadura); corpo-a-corpo: *espada curta+1* +7 (1d6+7, 19-20) hab. aprendiz incompetente (Toede), capangas, magias devastadoras, otimizar poder de fogo, plano infalível, treinamento magi-militar; Fort +8, Ref +6, Von +5; For 12, Des 12, Con 17, Int 20, Sab 11, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +17, Conhecimento (estratégia) +17 Conhecimento (nobreza) +17, Identificar Magia +17, Iniciativa +14, Intimidação +18, Intuição +16, Ofício (alquimia) +17 e Percepção +13; Adicionar Elemento (eletricidade), Duro de Matar, Intolerância (regional: Yuden), Magia Eletrizante, Magias em Combate, Ódio Puro, Substituição Elemental (eletricidade).

Magias de Mago Preparadas: 1º – *meteorito de Vectorius* x2, *mísseis mágicos* x2 *;* 2º — *astúcia da raposa, crânio voador de Vladislav, raio ardente;* 3º — *bola de fogo* com Adicionar Elemento (eletricidade); *dissipar magia, soco de Arsenal;* 4º — *vagalumes explosivos* com Adicionar Elemento (eletricidade) e Magia Eletrizante*;* 5º — *cone glacial. PM:* 33. *CD:* 15 + nível da magia.

Equipamento: couraça +1, espada curta +1 e *tiara do intelecto +2.*

Toede: humano, Mago 8, LM; ND 6; Médio, desl 9m; PV 70; CA 15 (+4 nível, +1 Des); hab. vínculo arcano (item de poder); Fort +9, Ref +5, Von +6; For 16, Des 12, Con 20, Int 17, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +14, Conhecimento (planar) +14, Furtividade +12, Identificar Magia +14, Iniciativa +12, Ofício (alquimia) +14 e Percepção +11; Acelerar Magia, Aparência Inofensiva, Contramágica Aprimorada, Duelista Arcano, Magias em Combate, Maximizar Magia, Potencializar Magia, Vitalidade.

Magias de Mago Preparadas: 1º — *escudo arcano, recuo acelerado;* 2º — *reflexos, riso histérico;* 3º — *dissipar magia* x2, *esfera de invisibilidade, imobilizar pessoa, lentidão;* 4º – *pele rochosa. PM:* 25. *CD:* 13 + nível da magia.

Equipamento: varinha de curar ferimentos graves (50 PM).

6. Vitória!

O mago jaz derrotado aos pés do grupo, assim como os demais Puristas que ousaram ficar em seu caminho. O Arquiduque Marechal é liberto, e além de algumas escoriações menores, não está ferido. Porém, há pesar em suas palavras:

— Vergonha, é o que sinto. Fui capturado quando o Reinado mais precisou de mim e o resultado foi uma triste derrota, que vitimou milhares. Cada uma destas vidas agora são meu fardo perante Khalmyr. Devo isso ao Reinado. E, também, a vocês, valorosos heróis. Prometo a cada um que isso não irá acontecer novamente.

Após o breve discurso, *Sir* Bradwen estará pronto para partir. O grupo retorna sem maiores incidentes até Trokhad, onde serão recebidos por Valerie. E depois de poucos dias, voltarão ainda a cavalo para Villent, onde um banquete os aguarda.

Os heróis agora recebem os louros da vitória, além de se tornarem peças chave do conflito, recebendo títulos e novas responsabilidades. Também se tornarão conselheiros próximos do Arquiduque Marechal, acompanhando cada um dos próximos passos da Guerra Artoniana em primeira mão.

Um resgate incrível, digno de verdadeiros heróis.

POR ARTON!
Você conhece o mundo. Os deuses. As sagas fantásticas.
Agora, tem a chance de fazer parte da criação do novo livro básico
do RPG mais amado do Brasil!
TORMENTA20
10 de maio, no catarse
Seja o primeiro a saber das novidades:
www.Tormenta20.com.br

A Reunião

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de terror. É uma estrutura de história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo.

A Reunião pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

É sempre noite

Cada jogador deve criar um personagem pertencente a uma facção de vampiros, com níveis de poder/gerações não muito discrepantes entre si. Ninguém pode começar com personagens ricos ou com acesso fácil a recursos. É possível que o personagem em questão tivesse acesso a isso no passado, mas não mais — empresários faliram, artistas não emplacam mais, etc. A maioria dos personagens leva existências comuns, sobrevivendo como pode. Têm pouca ou nenhuma conexão íntima com humanos e, os poucos que têm, passam por problemas nesses relacionamentos.

Lembre a todos que existe uma população sobrenatural, mas que ela é pouco numerosa comparada à sociedade mortal. Faz pelo menos quatro anos que os personagens não esbarram com um de seus semelhantes ou são convocados para uma reunião. Até que finalmente ela acontece: cada um recebe uma mensagem de quem governa a sociedade imortal naquela cidade. O governante pede desculpas pelo silêncio. Explica que foi necessário por um tempo, devido a investigações sendo conduzidas por humanos.

E convoca todos para uma missão.

Sangue novo

Uma humana despertou como imortal recentemente, e foi encontrada por outro membro da sociedade. Em tempos desesperados, mesmo uma sem clã é um recurso valioso — mas as facções concordaram em manter o recrutamento conforme suas leis. Cada personagem irá ao apartamento onde a novata está, como embaixador da própria facção. A presença de todo mundo é exigida ao mesmo tempo, para que se certifiquem que não houve deslealdade dos demais envolvidos — apesar disso deve ser mantida discreta. Um salão de festas foi alugado no condomínio onde a novata foi alocada com a desculpa de que sua "família" estará visitando em breve.

Todos devem interagir com ela ao longo de três noites, mas ninguém poderá ficar sozinho com ela. Ao longo da reunião, deverá ser instruída sobre preceitos básicos da sociedade imortal, auxiliada em suas necessidades e, ao final de tudo, iniciada numa pequena cerimônia. Durante a cerimônia ela deve proferir o nome da facção que deseja aderir. Se não aderir a nenhuma, deve ser destruída!

Vampiros no volante

O porteiro do prédio já foi advertido sobre a visita de "parentes excêntricos", e todos devem chegar juntos num único grupo em um ou mais carros, descendo no estacionamento do condomínio.

Faça os jogadores interpretarem o encontro. Para cada carro haverá um personagem como motorista designado, que buscará os outros em lugares pré-determinados. Lembre há todos que estão extremamente ansiosos com um fim tão abrupto de sua reclusão, e peça para que cada grupo, em cada "carro", interprete o que seus personagens dizem ou fazem durante o trajeto. Seja interagindo um com o outro, seja em pequenos gestos que estabeleçam suas personalidades.

Logo de cara há uma complicação: ao chegar ao apartamento, todos encontram o lugar encharcado de sangue. A novata está num canto, encolhida, e em estado de choque. Num dos cantos da sala há o cadáver de um entregador morto. A situação é exatamente o que parece: ainda incapaz de lidar com sua fome, a vampira novata entrou em desespero e conseguiu sangue da forma mais imediata que podia imaginar.

A morte do entregador pode levantar suspeitas ou conduzir a uma investigação. Cabe aos personagens lidarem com isso. Queimarão o corpo do entregador e simularão uma morte na estrada? Irão se valer de contatos no mundo do crime para limpar a cena? E como passarão com o cadáver pela portaria do prédio?

Complique as coisas: a vizinha do apartamento ao lado escuta gritos e surge na porta, querendo saber se está tudo bem.

Para antecipar situações possíveis não se esqueça de criar um pequeno histórico para o entregador: Em qual restaurante trabalhava? Qual seu nome? Idade? Onde vivia e qual sua personalidade? Ele tinha família e como ela era? O mesmo vale para a vizinha, para o porteiro e outros personagens secundários.

Todas as regras estabelecidas previamente valem. A novata não pode ficar sozinha com ninguém. Quando alguém não estiver presente, ela deve ser isolada. Se alguém quebrar o acordo, e for pego fazendo isso, perderá o direito de recrutá-la.

A cerimônia

A menos que os personagens tenham lidado com a situação de uma maneira completamente desastrosa e exposto sua sociedade de maneira irremediável ao mundo mortal, na terceira noite, a cerimônia dever ser conduzida.

Para a surpresa de todos, a novata revela ser uma vampira anciã, chamada Malthusia. Há alguns anos ela foi designada para matar os vampiros mais velhos da cidade, evitando um superpovoamento no intuito de começar do zero, apenas com um membro de cada facção. O personagem que mais impressionar Malthusia, aquele que agiu dentro das regras ou lidou com o incidente com mais discrição, recebe o título de "xerife" e se torna seu novo braço direito. Aqueles que foram mais atenciosos e simpáticos com ela, recebem o título de "mentores" e permissão de transformar um mortal de sua escolha em vampiro. Aqueles que tiveram um mau comportamento têm esse direito vetado. Ficam sob tutela do "xerife" e terão que se provar a ele.

Se for ameaçada ou confrontada, Malthusia irá atacar o agressor. Tenha à mão a ficha de uma vampira muito poderosa. Mesmo que todos se unam contra ela, destruí-la não deve ser uma tarefa fácil...

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

Meio-orc
Meio-lich
Completamente apelão
ZAKUL E HURAKK

Arton é um mundo vasto. Um sem fim de raças, povos e criaturas que vivem em praticamente todos os lugares do continente. Graças às buscas constantes de exploradores, novos espécimes são descobertos com regularidade. Além disso, mesmo dentro de uma raça já amplamente conhecida, fatores aleatórios podem gerar algo completamente inesperado.

É o caso dos irmãos Zakul e Hurakk.

Criados na masmorra escura de um velho necromante, os irmãos meio-orc estavam fadados ao destino de todos os outros de sua espécie: serviriam como mão de obra descartável nos túneis até encontrarem o fim pela espada de algum aventureiro. Porém, alguma coisa, talvez a própria aura profana dali, afetou a gestação das criaturas, unindo dois corpos num só. Uma criança com duas cabeças!

As histórias sobre a aberração se espalharam depressa, chamando a atenção do senhor do lugar. Ele logo as tomou para si, com o intuito de estudá-los. Com efeito, Zakul e Hurakk sofreram nas mãos do sádico mestre por anos, servindo de cobaia em toda a sorte de experimentos malignos.

Inexplicavelmente, os irmãos siameses demonstraram uma ligação incomum e cada vez maior com a magia. Mais do que estudo e prática, seu poder mágico vinha da força bruta, do ódio e do ressentimento. Algo que poderia ser muito perigoso no futuro. Certa noite, o mago compreendeu que, muito em breve, mesmo ele seria incapaz de detê-los. Decidiu dar um final definitivo para ambos. Ironicamente, acabou morto antes, nas mãos de um grupo de aventureiros.

Tendo sua justa desforra negada, Zakul e Hurakk decidiram intervir. Vasculhando a vasta biblioteca, encontraram anotações do que seria o ritual necessário para trazê-lo de volta do mundo dos mortos para que pudessem, logo em seguida, enviá-lo mais uma vez para lá, agora morto por suas próprias mãos.

Após muito estudar e pouco entender, os dois impacientes irmãos resolveram partir para o tudo ou nada. Não deu certo. E nem errado, tampouco. Talvez as anotações estivessem incompletas. O material reunido podia ser insuficiente. Os dois simplesmente não tinham o poder necessário ou, mais provável, o estranho elo que tinham com a magia agiu mais uma vez.

Em vez de reanimarem o velho mestre, acabaram eles mesmos parcialmente transformados em um novo e incomum morto-vivo. Um nem tão morto assim...

Situação atual: Zakul e Hurakk ainda tentam entender o motivo pelo qual o ritual não fez o que achavam que deveria, quase os transformando em um lich em vez disso. Também procuram descobrir mais sobre a própria situação atual e se existe uma maneira de revertê-la ou completá-la de uma vez.

Preenchendo o vácuo de poder, assumiram o covil do necromante, com direito a todos os servos vivos e mortos. Comumente enviam alguns deles em busca de informações, e também atrás de pistas dos aventureiros que, inadvertidamente, os colocaram naquela situação.

3D&T 27N

F6 (corte), H3, R5, A2, PdF0; 25 PVs, 25 PMs.

Kits: Necromante (aptidão profana, conhecimento necromântico, mais forte que a morte).

Vantagens: Meio-Zumbi; Aliado-Exército, Magia Negra, Grunts, Riqueza.

Desvantagens: Má Fama, Monstruoso.

Perícias: Medicina.

Magias: 10 PEs em magias de dominação e que ampliem suas capacidades físicas, como Cegueira, Ferrões Venenosos e Aumento de Dano.

Itens (30 PEs): *Gadanho Negro*, uma foice de Madeira Tollon, de Armazenar Magia e Drenante.

Meio-Zumbi (–3 pontos). Apesar do nome, o meio-zumbi é um youkai. Recebe a desvantagem Poder Vingativo; não pode ser curado de nenhuma maneira, exceto por descanso e vantagens como Regeneração e Energia Extra (mas não sofre dano por magias de cura); e pode continuar agindo mesmo que chegue a 0 PVs, parando apenas se rolar um 6 no dado — quando morre definitivamente. Para mais informações sobre esta vantagem única, consulte o *Manual dos Monstros*.

Aliado-Exército (2 pontos). Zakul e Hurakk comandam uma unidade de ogros-esqueletos, que contam como um Aliado de 25 pontos em escala Ningen (veja as estatísticas adiante) incapaz de agir se não estiver sob Comando de Aliado (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 72). A unidade leva 1d horas para ser reunida e estar pronta para o combate.

Armazenar Magia (5 PEs). Essa arma pode armazenar uma única magia cujo gasto em PMs não ultrapasse a R do portador. Caso provoque dano, o usuário pode optar por conjurar a magia armazenada no mesmo turno como uma ação livre. Após isso, ela precisa ser recarregada (o mago que conjurar a magia sobre a arma pode recuperar PMs normalmente).

Drenante (15 PEs). Sempre que o usuário causa dano com um item com este encantamento, a arma causa 1 ponto de dano adicional e o usuário pode recuperar 1 PV ou 1 PM.

Madeira Tollon (10 PEs). Itens feitos com este material podem, uma vez por dia, absorver completamente o dano de uma magia e devolvê-lo no turno seguinte como bônus na FA.

Grunts (1 ponto). Um suprimento inesgotável de servos esqueléticos. Zakul e Hurakk podem pagar 1 PM para invocar 1d dessas criaturas para lutar ou fazer qualquer coisa por eles. Todas são construídas com 2 pontos e podem acumular até –2 pontos em desvantagens.

Sadismo (poder único). Sempre que causa dano a criaturas vivas, Zakul e Hurakk recuperam um valor de PVs igual à metade do dano que causaram.

Aptidão Profana. Por trabalhar com cadáveres, eles conhecem a anatomia dos corpos como poucos. Recebem H+2 em testes de Medicina, além de poder curar 1d PVs com um teste médio dessa perícia (ou 2d PVs se o alvo estiver Perto da Morte).

Conhecimento Necromântico. Você aprende as magias Controle de Mortos-Vivos, Criação de Mortos-Vivos e Cura para os Mortos, podendo lançá-las pela metade do custo em PMs.

Mais Forte que a Morte. Você recebe +2 em testes para resistir a doenças e venenos (naturais ou mágicos), paralisia, sono, desmaio e petrificação, cumulativo com efeitos semelhantes. Além disso, sempre que sofre um acerto crítico, você pode rolar +1d em sua FD (esse dado extra não conta para definir crítico).

Unidade de Elite (ogros-esqueletos), 25N

F5 (corte ou esmagamento), H3, R5, A5, PdF2; 35 PVs, 35 PMs; Esqueleto; Aliado (Zakul e Hurakk), Ataque Especial (poderoso), Ataque Múltiplo, Pontos de Magia e de Vida Extras; Devoção (acatar às ordens de Zakul e Hurakk).

Tormenta RPG

Zakul & Hurakk: meio-orc meio morto-vivo, Necromante 13, CM; ND 15; Médio, desl 9m; PV 98; CA 23 (+6 nível, +4 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: *gadanho negro +3* +19 (2d4+16, 19-20/x4); hab. aparência inquietante, armadura de ossos, gadanho negro, imunidade a frio. redução de dano 10/mágica, sadismo, saúde inversa, seguidores funestos, visão no escuro 18m; Fort +13, Ref +13, Von +7; For 30, Des 18, Con –, Int 13, Sab 8, Car 14.

Perícias & Talentos: Conhecimento (arcano) +17, Ofícios (alquimia) +17, Intimidação + 12, Percepção +15; Duas Cabeças, Dupla Conjuração, Duro de Ferir, Duro de Matar, Magias em Combate, Lei do Mais Forte, Liderança (seguidores), Tradição Perdida, Tradição Perdida Aprimorada.

Desvantagem: Tolo (–3 em testes de Vontade).

Magias de Mago Conhecidas: 0 — *detectar magias, ler magias, mãos mágicas, toque da fadiga, raio de frio, romper morto-vivo;* 1° — *ataque certeiro, causar medo, compreender idiomas, detectar mortos-vivos, escudo arcano, meteorito de Vectorius, mísseis mágicos, proteção contra o bem, queda suave, raio do enfraquecimento, recuo acelerado, retirada estratégica, toque macabro, ventriloquismo;* 2° — *chuva de sangue, comandar mortos vivos, crânio voador de Vladislav, festim dos mortos*; 3° — *dissipar magias, estase parcial, raio da exaustão, toque vampírico*; 4° — *aura da morte, criar morto-vivo menor, físico do leão, rogar maldição*; 5° — *cone glacial, despertar morto-vivo, permanência, recipiente arcano, servos de Tenebra*; 6° — *círculo da morte, desintegrar, muralha das trevas*; 7° — *controlar mortos-vivos, dedo da morte.*

Magias de Mago Preparadas (PM 47; CD do teste de resistência 20 + nível da magia): 1° — *detectar mortos-vivos, escudo arcano x2, meteorito de Vectorius;* 2° — *chuva de sangue, comandar mortos-vivos x2, festim dos mortos;* 3° — *dissipar magia, raio da exaustão;* 4° — *criar morto-vivo menor, físico do leão, rogar maldição;* 5° — *cone glacial, despertar morto-vivo;* 7° — *dedo da morte.*

Armadura de Ossos: com uma ação padrão e o gasto de 1 PM, Zakul & Hurakk podem lançar uma versão modificada de *armadura arcana*, criando uma armadura feita de ossos unidos por energia negativa. A armadura de ossos concede um bônus de +4 em CA. Você pode gastar 1 PM adicional para aumentar a CA em 1 ponto, até um bônus adicional máximo igual a um terço do seu nível de necromante (max. +8), não cumulativa com armaduras.

Gadanho Negro: Zakul & Hurakk têm um *gadanho negro* em vez de um item de poder normal. Ele é considerado uma arma mágica +3 de duas mãos, que causa 2d4 pontos de dano de corte, com crítico 19-20/x4. Sempre que causam dano de combate corpo-a-corpo com a foice, recebem uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.

Sadismo: sempre que causar dano físico a criaturas vivas, Zakul & Hurakk recuperam um valor de PV igual à metade do dano que causou.

Saúde Inversa: magias e efeitos que curam ferimentos causam dano a Zakul & Hurakk em vez de curá-los. Magias de energia negativa (como *infligir ferimentos leves*) não recuperam seus PV — simplesmente não tem efeito.

Seguidores Funestos: todos os seguidores de Zakul & Hurakk (pelo talento Liderança) passam a ser mortos-vivos (com o modelo zumbi ou esqueleto, à sua escolha). Zakul & Hurakk possuem 156 níveis de seguidores.

Equipamento: braçadeiras da armadura +3, cinto da força +4, gadanho negro, manto da resistência +3. Em sua masmorra, Zakul & Hurakk possuem diversas poções, armadilhas e tesouros variados.

Regras de Unidade

Uma unidade é um grupo de 10 criaturas com as mesmas estatísticas que atacam em conjunto. As regras completas se encontram no suplemento *Guerras Táuricas* e na revista *Dragão Brasil 130*.

Uma unidade militar opera como se fosse uma única criatura, com as seguintes habilidades especiais. Para todos os outros propósitos, opera como uma criatura normal.

- **Ataque de Unidade:** para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, a unidade causa dano mais uma vez. Por exemplo, uma unidade de ogros esqueletos atacou um paladino de Thyatis com CA 25. O mestre rola 17 no ataque da unidade, somando 34. Por acertar a classe de armadura do paladino por uma margem de 9 pontos, a unidade causa seu dano quatro vezes, ou 8d8+32.
- **Imunidades de unidade:** imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano.
- **Vulnerabilidades de unidade:** uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespassar que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespassar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Zakul & Hurakk em sua campanha

Os irmãos necromantes podem não ser os arcanos mais brilhantes do Reinado, mas são extremamente perigosos. O mestre pode utilizá-lo em praticamente todos os tipos de aventura. Grupos de aventureiros com poucos níveis podem enfrentar os mortos-vivos espalhados pelos reinos à mando da dupla para colher informações sobre o carrasco do seu antigo mestre. Já grupos mais experientes podem ser alvo da ira dos próprios irmãos por acreditar que eles são os responsáveis pela morte do necromante (e talvez sejam mesmo).

Em combate

Tendo a oportunidade de se preparar para o combate, Zakul & Hurakk sempre irão utilizar a habilidade *Armadura de Ossos*, com a quantidade de PMs gastos para aumentar a CA de acordo com o desafio que o grupo representa, e a magia *escudo arcano*. *Festim dos mortos* pode ajudar a complicar a situação no campo de batalha e *físico do leão* vai aumentar a CD das magias lançadas e o dano dos ataques corpo-a-corpo.

Também irão abusar da combinação *Gadanho Negro* com *Sadismo*, habilidades que se acumulam, gerando assim um efeito de cura de pontos de vida igual ao dano causado a cada ataque. Se necessário, irão atacar até mesmos os esqueletos sob seu comando para recuperar PV graças a seu Gadanho Negro. Entretanto, a habilidade de Sadismo não recupera seus pontos de vida quando ataca mortos-vivos, pois só afeta criaturas vivas.

Mas o real perigo está na quantidade de mortos-vivos controlados pelos irmãos. Com 156 níveis de seguidores disponíveis, os irmãos controlam um pequeno exército de desmortos. À seguir alguns exemplos de unidades que podem ser utilizadas.

Unidade de Esqueletos Humanos — ND 3

Morto-Vivo 1, Grande, Neutro

Iniciativa +5.

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +0, Ref +1, Von +2, imunidade a frio, imunidades de unidade, redução de dano 5/esmagamento, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cimitarra +11 (1d6+1, 18-20) ou garra +11 (1d4+1) ou 2 garras +9 (1d4+1).

Habilidades: For 13, Des 13, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Unidade de Zumbis — ND 3

Morto-Vivo 2, Grande, Neutro

Iniciativa +0.

Sentidos: Percepção +1, visão no escuro.

Classe de Armadura: 12.

Pontos de Vida: 60.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +3, imunidades de unidade, redução de dano 5/corte, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pancada +12 (1d6+2).

Habilidades: For 12, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Unidade de Elite (Ogros Esqueletos) — ND 6

Este seleto grupo de mortos-vivos foi afetado pela magia *despertar morto-vivo*. Com isso, tornaram-se criaturas inteligentes (com valores de habilidades mentais iguais a 10).

Morto-Vivo 4, Enorme, Neutro.

Iniciativa +7.

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 120.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von +4, imunidade a frio, imunidades de unidade, redução de dano 5/esmagamento, vulnerabilidades de unidade.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +17 (2d8+8) ou garra +17 (1d4+8) ou 2 garras +15 (1d6+8)

Habilidades: For 23, Des 11, Con –, Int 10, Sab 10, Car 10.

JOÃO PAULO "MOREAU DO BODE" PEREIRA

Agradecimentos a Tiago "Oriebir" e Gabriel "Vrikolaka" pela ajuda com as fichas de 3D&T e Tormenta RPG

ANTERIORMENTE, na GUILDA DO MACACO

Esta coluna da *Dragão Brasil* tem como propósito contar o que acontece na Guilda do Macaco, a mesa oficial de *Tormenta*. Todas as terças-feiras, às 20h30, os autores do cenário se reúnem no canal da Dragão Brasil no Twitch ao vivo para jogar RPG com a participação do público, e tudo o que acontece na aventura se reflete na história de Arton.

A coluna, obviamente, contém *spoilers*.

MILITANDO CONTRA MELÍFLUOS MAGOCRATAS!

A Guilda do Macaco está de volta a Wynlla, o Reino da Magia. O objetivo do grupo é embarcar rumo ao continente sul em busca do conhecimento perdido da antiga frota celeste dos elfos. Só através de um veículo especialmente equipado o grupo poderá singrar o "mar de estrelas" e resgatar a Rainha-Imperatriz Shivara, enviada por um estranhíssimo ritual até Chacina, o mundo de Megalokk, o Deus dos Monstros.

Os grandes heróis de guerra da Guilda são: Klunc, que às vezes é bárbaro, às vezes mago; Aeripharian, o professor élfico, também mago; Nargom, o pirata que elevou a arte de fugir a uma verdadeira magia e, por fim... Conde Lothar Algherulff, o cavaleiro que num passo de mágica descobriu ser (possivelmente) Lothar Sharpblade, filho da rainha-imperatriz e o herdeiro do trono de uma federação de reinos!

Mas nesse episódio descobrimos que nem todo mago é amigo de Lothar.

Episódio 65: Revolução Feudal!

A Guilda do Macaco viaja graças ao poderes de Klunc através do plano das sombras, uma versão mais mais melancólica da própria terra de Arton onde habitam. Lá presenciam uma visão lúgubre: inúmeras almas de pessoas que morreram na guerra, incapazes de seguir sua jornada espiritual até os mundos dos deuses.

Nossos heróis atravessam as terras entre a Caverna do Saber, no reino de Yuden, até o distante litoral de Wynlla, reino da magia. Vão até a cidade de Kresta, que haviam visitado há mais de um ano. Dessa vez o grupo não chega por mar, e sim por terra, seguindo pela estrada de tijolinhos que leva aos muros da cidade. Sim, Wynlla é um reino rico e tem estradas de tijolinhos. O grupo é recebido nos portões de entrada pelo Sargento Orsus, um morto-vivo que parece genuinamente chateado quando a Guilda demanda por alguém "mais vivaz" para conduzi-los.

Lothar fica horrorizado ao saber que a divisão entre cidade alta e cidade baixa também existe em Kresta, embora de maneira menos literal do que já foi visto na capital do reino, Sophand, onde usuários de magia vivem de fato nos céus. Em Kresta os magos habitam uma área nobre acima dos desfiladeiros, enquanto habitantes pobres e refugiados de guerra são segregados, relegados ao nível do mar e completamente abandonados pela guarda local, que se contenta em bloquear a escadaria e os elevadores mágicos que conectam as duas cidades.

Lothar tem uma visão idealizada e bastante peculiar do feudalismo artoniano, e abomina a magocracia, por isso resolve ajudar a população local. Pela primeira vez, Nargom se surpreende ao ver o conde cavaleiro mentir para ajudar um halfling mendicante. Ainda na cidade alta, o grupo encontra Velissa, a meia dríade dona de uma loja de item mágicos. Grata ao grupo pelo seu esforço durante a guerra em defesa dos não-humanos, ela concede parte da sua mercadoria de graça. Lothar vai além: encomenda um tabuleiro de xadrez encantado e paga uma boa quantia de moedas de platina, destinadas a ajudar os refugiados da cidade.

No cais da cidade baixa, Nargom reencontra entre diversos navios a barcaça mercantil que usou durante as aventuras no Mar do Dragão-Rei, e que batizou de Il Prosciutto Del Mare. Seu primeiro imediato, Julius, se surpreende ao rever o grupo e, apesar de engolir em seco, acata suas ordens e começa a preparar o navio para a viagem até o continente hostil de Lamnor.

Na estalagem Saco de Ratos, enquanto o grupo espera que tudo fique pronto, Lothar começa, com a ajuda de seu escudeiro anão metálico, Pimp, a registrar os nomes dos refugiados de guerra. Sua intenção é encontrar o descendente perdido de uma família nobre, para que ele reivindique a cidade baixa de Kresta como seu feudo e inicie a transição de uma magocracia para uma aristocracia convencional (!).

Os guardas da cidade alta tentam intervir, mas são, sem que Lothar saiba, desarmados pela lábia de Nargom. O pirata cita as missões que a Guilda já realizou a serviço do conselho de magos de Wynlla, além da próprio desinteresse crônico das autoridades por aquele setor da cidade. Os guardas golens e mortos-vivos recuam, mas não sem antes deixarem uma advertência ao grupo para que pare de interferir nos assuntos locais.

Tudo parece resolvido quando a Guilda é emboscada por uma oficial purista que anuncia abertamente seu nome — Alberta Yakoff — e parte para o combate. A ela se juntam um elfo de orelhas cortadas e uma mulher que antes estivera disfarçada de refugiada, pedindo ajuda a Lothar.

O conde cavaleiro resiste aos ataques da guerreira, graças a uma manobra de defesa, junto ao seu escudeiro, e a ataca impiedosamente. No entanto, a guerreira demonstra, para surpresa de todos, ter poderes ligados à tempestade demoníaca conhecida como Tormenta. Durante a confusão, as balas curvas das pistolas de Nargom atingem um homem inocente, que cai, gravemente ferido.

O pirata envia seu fiel corvo falante para pedir ajuda para Klunc e Aeripharian. Mas será que os dois magos chegarão a tempo de socorrer seus companheiros?

Descubra a resposta nos próximos episódios da *Guilda do Macaco*!

DAVIDE DI BENEDETTO

Nos domínios do mal...

Nem só das ações dos heróis são compostos os episódios da Guilda do Macaco. Há também seus vilões. Os puristas. Uma facção militarista que quer conquistar continente de Arton e destruir todos os não-humanos.

Exceto, talvez, pelos minotauros!

Os puristas convidaram ao seu quartel, por debaixo dos panos, o senador Cassius Titanus, e estão tentando negociar uma aliança completamente inesperada com o império de Tauron. Se ela vai frutificar, ou não, ainda é uma incógnita.

Enquanto isso, o General Máximo, Herman Von Krauser, enviou aventureiros para caçar os heróis da Guilda e terminar com a ameaça ambulante aos seus planos de dominação...

AMIGOS DE KLUNC

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Melo
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
André Braga
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
Andre Russo Moreira
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Henrique Leme Inácio
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Ayslan Melo
Breno Muinhos
Bruno Alves De Souza
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Grimaldi
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Parolini
Bruno Stoy Locatelli
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Santos
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Augusto Mello Machado
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cássio Fellipe Lima Ferreira
Celso Guedes De Jesus
Cesar Calebe Tormes
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cristiane Weber
Cristiano Lopes De Freitas
Dahmer Duarte Maggion
Dalton Souza

Daniel Baz Dos Santos
Daniel Freitas
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sales De Carvalho Erlich
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo De Oliveira Carvalho
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Daxiomar Dill
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Goncalves
Diego Machado Monnerat
Diego Meneses
Diego Niles
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Benedito
Diogo Dns
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Dutra Santana Longo
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Hanuman
Emanuel Mineda Carneiro
Emerson Laurentino
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Souza Miguel
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Felipe Côrtes
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Horas
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Fenero
Fernando Henrique
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Rafael Junkes
Fernando Ribeiro
Fernando Sanches
Fernando Takao
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel De Assis Maria Pedro
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues Menino Da Costa
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Prata
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Castro
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Rodrigues
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Igor Matheus
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Jaiso Guilherme
Janderson Araujo
Jayme Valente Netto
Jean Blaskoski
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jhonatan Cassante
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Vitor Martins Araújo
Jonatan Guesser
Jonatas Castilho Moraes
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jose Barbosa Santiago Junior
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Victor Pissurno
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juan Campos Barezzi
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Léo Cunha
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Meneguzzi
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Lincoln Ruteski Dos Santos
Lucas Augusto Gonzaga
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas Linki
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcello Corsi Janota De Carvalho

Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Túlio Gláucia Freire
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos Henrique
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Maria Luciana Lima
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Mateus Vieira Mourão
Matheus Condurú Bacca
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Nahor Alexei Pereira De Andrade
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Otávio Andrade
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Iglesias
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Rafael Ximendes Gonçalves
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Vinicius Cecilio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Jacquet
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Maciel Dos Santos
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Seborpg
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Talles Magalhães
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Bussola
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Túlio Goes
Uelerson Canto
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo De Paiva
Victor Hugo Simões Santos
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinicius Dinofre
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius Ferreira
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wilkson Belem Monteiro
William Rodrigues Costa
Willian Viana Neves
Yanomami L. Marinho
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Alexei Lima
Yuri Marcel Melo Oliveira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Áiron Bruce De Oliveira Loss Franzin
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Allan José Da Silva Pinto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Andrade
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andresson Pn
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Átila Pires Dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Iovance
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Rech
Bruno Soares
Bruno Vieira
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
Cezar Letiere Martins
Cícero Leandro Júnior
Ciro Moises Seixas Dornelles
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Junior
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Dan De Paula
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Ferreira
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogenes Silva
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Moura
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Nunes
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Evandro Silva
Everton Souza Melo
Fabiano S. Santos
Fabiano Silveira
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrício Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Gomes
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe R. Brasil
Felipe Rizardi Tomas

Felipe Santos De Lima
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando A. A. Godoi
Fernando Abdala Tavares
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Clack
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco Menezes
Francisco Ribeiro
Francisco Santana De Azeredo
Francisco Sedrez Warmling
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Souza
Geraldo Abílio
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Giuliano Vieira Sant'Anna
Gláucio José Magalhães
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Moura
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Gustavo Diniz Rodrigues
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Pretto
Gustavo Reis
Helio Paiva Neto
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Villela
Hyago Pereira
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Casanova
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Léo Bruno
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Mota
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Luan Arrais Pereira
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Sandrini Bezerra
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Calmon Neto
Luiz Cesar
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Kettz
Marcelo Navalha
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marco Yukio T Martins
Marcos Coelho
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus Faria
Matheus Farias
Matheus Henrique
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício Bassanesi Borges
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Mike Zairos Pifano
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odilon Duarte
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cruz
Pedro Diniz Montes
Pedro Henrique Marques Feitosa
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Jorge Pimenta
Pedro Kranz Costa
Pedro Machado
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Ramalho
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Almeida Reis
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Lima
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Reis
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Junior
Renato Martins Da Cunha Neto
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Menezes Cordeiro
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Sanzi Acerbi
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Samy Niizu
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Castro
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stevan Nogueira
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Padua Marinho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Araújo Dos Santos Ayçar
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Vitoria
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Facco Calmon
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Walace Fernandes
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
ザイテス ウォーカー

EXTRAS

Nesta e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação do desenhista Ângelo Bortolini para a capa desta *Dragão Brasil*!

Aqui e nas próximas páginas você acompanha o processo de criação de Ricardo Mango para a ilustração do conto “Eu Ainda Estou Aqui”

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS

EXTRAS